DUNGEONS & DRAGONS® ACCESSOIRE DE CAMPAGNE

LES ROYAUMES OUBLIÉS®

MAGIE DE FAERÛN

Sean K Reynolds, Duane Maxwell, Angel McCoy

DUNGEONS & DRAGONS® ACCESSOIRE DE CAMPAGNE

LES ROYAUMES OUBLIÉS

MAGIE DE FAERÛN

CONCEPTION : Sean K Reynolds, Duane Maxwell et Angel Leigh McCoy.

CONCEPTION ADDITIONNELLE : Richard Baker, Jason Carl, Jennifer Clarke Wilkes, Monte Cook, Bruce Cordell, Ed Greenwood, Skip Williams et James Wyatt

DÉVELOPPEMENT ET RELECTURE : Andy Collins et Gwendolyn F.M. Kestrel

RELECTURE ADDITIONNELLE : Mike Selinker

DIRECTEUR CRÉATIVE : Richard Baker

ILLUSTRATION DE COUVERTURE: Justin Sweet

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES : Carlo Arellano, Ted Beargeon, Carl Critchlow, Michael Dubisch et Brian Snoddy

CARTOGRAPHIE : Dennis Kauth

COMPOSITION : Angelika Lokotz

CONCEPTION GRAPHIQUE : Robert Campbell et Dee Barnett

DIRECTEUR ARTISTIQUE : Robert Raper

DIRECTION COMMERCIALE : Anthony Valterra

DIRECTION DU PROJET : Justin Ziran

SUIVI DE PRODUCTION : Chas DeLong

TESTEURS : Richard Baker, Jason Carl, Michele Carter, Mike Donais, Daniel Kaufman, Tom Kristensen, Duane Maxwell, Sean K Reynolds, Mike Selinker et James Wyatt

VERSION FRANÇAISE

TRADUCTION : Véronique Delêtre, Geoffrey Picard et Jérôme Vessiere pour KANEDA

RELECTURE ET UNIFICATION : Anne-Gaëlle Argy, Olivier Fanton et Audrey Leprince pour KANEDA

MAQUETTE : Thorfin Bouly et l'archimage Moumou qui a fait la carte de Faerûn en français sans en retirer le mérite qui lui est dû... Toutes mes confuses.

Sources : certains éléments de cet ouvrage sont tirés des suppléments suivants : *Les Gardiens de la Foi*, de Rich Redman et James Wyatt ; *Retour au Temple du Mal élémentaire*, de Monte Cook ; *Par l'Encre et le Sang* de Bruce Cordell et Skip Williams.

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS®, conçues par Gary Gygax et Dave Arneson, et sur la troisième édition de DUNGEONS & DRAGONS, conçue par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

USA, CANADA, ASIE, ZONE PACIFIQUE ET AMÉRIQUE LATINE
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Questions ?) 1-800-324-6496

BUREAUX EUROPÉENS
Wizards of the Coast Belgique
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgique
+32-70-23-32-77

DRAGON, DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, FORGOTTEN REALMS et le logo Wizards of the Coast sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Wizards of the Coast, Inc. est une filiale de Hasbro, Inc. Le logo d20 System est une marque déposée de Wizards of the Coast, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Distribué sur le marché du jeu et de la presse aux Etats-Unis et au Canada par les distributeurs régionaux. Distribué sur le marché du livre aux Etats-Unis par St. Martin's Press. Distribué sur le marché du livre au Canada par Fenn Ltd. Édité en France par Spellbooks. Distribué en France par Asmodée Éditions et Tilsit Éditions. Distribué dans le reste du monde par Wizards of the Coast, Inc. et les distributeurs régionaux. Le contenu de cet ouvrage est protégé par les lois de copyright en vigueur aux Etats-Unis d'Amérique. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite de Wizards of the Coast, Inc. Ce livre est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, des lieux ou des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite. Copyright ©2002 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Imprimé en France.

Venez nous rendre visite sur Internet à www.asmodee.com

table des matières

Introduction 3

Chapitre 1 : Comprendre la magie ... 4
Le commencement 4
Mystryl, Mystra et Minuit ... 4
Azouth, le premier Magister .. 5
Savras, le dieu prisonnier 6
Le grand secret de Shar 6
Velsharoon l'ingrat 7
Autres divinités de la magie ... 8
Terminologie magique 8
L'Art 8
Le Pouvoir 8
La Toile 9
De quoi s'agit-il ? 9
Magie morte 9
Magie sauvage 10
La Toile d'Ombre 10
Le refus de Mystra 10

Chapitre 2 : La magie et ses déclinaisons 12
La magie élémentaire 12
La haute magie elfe 13
La magie des gemmes 13
La magie d'harmonisation ... 14
Déclencher des gemmes 14
Le duel de mages 14
Qualifications 14
Déclarer l'ouverture d'un duel de mages 15
Préparation d'un duel de mages 15
Effets d'un duel de mages ... 16
Interférences extérieures 16
La fin d'un duel de mages ... 17
Le feu de lune 17
La magie des runes 17
Le magefeu 17
Absorption d'énergie 18
L'utilisation du magefeu 19
Les réserves de sorts 19

Chapitre 3 : Les utilisateurs de la magie 20
Compétences et dons 20
Les compétences 20
Les dons 21
Les classes de prestige 23
Artificier gnome 23
Danseur de sorts 26
Incantatrix 28
Mage ménestrel 29
Magiciens de guerre de Cormyr 31
Magicien de guilde d'Eauprofonde 32
Maître alchimiste 34
Modeleur de magefeu 35
Mystique errant 37
Prêtre ménestrel 39
Tueur de mage 40

Chapitre 4 : Les sites de pouvoir ... 42
Les sites naturels 42
Les tourbillons mystiques ... 42
Les étincelles 43
Les tumulus des fées 43
Les parterres de dynamanites .. 43
Les fosses funestes 44
Les sites à magie augmentée ... 44
Croisements et chemins de traverse 44
Les mythals 47
La vénération de la nature 48
Les guildes des rôdeurs 48
Les cercles druidiques 48
Les sites de prière 49
Les sites de pèlerinage 50
Les monastères 50
Les sanctuaires 51
Les petites chapelles 51
Les églises rurales 52
Les églises de taille moyenne .. 53
Les églises urbaines 53
Les grandes cathédrales ou cathédrales fortifiées ... 53
Les bastions profanes 56
Collèges de bardes 56
Les guildes de magiciens 59
Foires aux mages 60
Le commerce d'objets magiques .. 64
Le marché ouvert 64
Boutiques spécialisées 65
Le marché noir 65
Magiciens commerçants 66
Organisations antimagiques .. 67

Chapitre 5 : Sorts 68
Sorts d'assassin 68
Sorts de barde 68
Sorts de chevalier noir 69
Sorts de druide 70
Sorts d'éclaireur ménestrel 71
Sorts d'ensorceleur et de magicien 71
Sorts d'hathran 74
Sorts de paladin 74
Sorts de prêtre 75
Sorts de rôdeur 76
Sorts 76

Chapitre 6 : Les objets magiques .. 136
Les objets magiques révélateurs . 136
Description des objets magiques . 136
Potions 136
Propriétés spéciales des armes 137
Armes magiques spéciales .. 140
Propriétés spéciales des armures magiques ... 143
Armures spéciales 144
Anneaux 145
Bâtons 147
Sceptres 149
Objets merveilleux 151
Artefacts 168
Descriptions des artefacts rares 168
Artefacts uniques 171
Grimoires 172
Utilisation des grimoires ... 173
Fabrication de grimoires ... 173
Protéger les grimoires 173
Création d'objets magiques 174
Les objets magiques de la Toile d'Ombre 174
Matières exotiques 175
Matières naturelles extraordinaires 180

Chapitre 7 : Créatures 182
Gardien de croisement 182
Mage spectral 183
Le Magister (archétype) 184
Rejeton des cryptes (archétype) . 187
Scalamagdrion 188
Tyrannœil, tyrannorbe 189

Index 191

Marges
Célèbres inventeurs de sorts 11
Superviser un duel de mages entre PJ 16
Dysfonctionnement des prototypes d'artificier 25
Bardes et croisements 46
La chasse 48
Convergence druidique 49
Sécurité 50
Idées de rencontres : sites de pèlerinages 51
L'ultime requête du marin 52
Idées de rencontres : terre sacrée . 54
Idées de rencontres : cathédrales fortifiées 55
Idées de rencontres : terre maudite 56
Vipères 95
Armes lourdes 179

Introduction

La Magie. Oui, je sais que vous croyez savoir de quoi il s'agit et comment on s'en sert. Mais, il n'en est rien. Vous n'êtes qu'un pédant ignare, comme les autres.

Vous croyez que la magie est un outil, au même titre qu'un marteau, un ustensile auquel vous faites appel au moment où vous en avez besoin, que vous brandissez l'espace d'un instant et reposez lorsque vous n'en avez plus l'usage. Vous êtes dans l'erreur.

La magie est vivante – elle fait partie de la Dame des mystères, déesse dont vous ne reconnaissez l'existence que pour la forme. Vous ne pouvez vous contenter de faire appel à elle que lorsque vous avez besoin de magie, d'en extraire la substantifique puissance puis la mettre de côté lorsque vous en avez terminé. Ce type de traitement, vous le paierez. Ce n'est pas un hasard si la plupart des vieux mages sont névrosés ou ont perdu la raison – Mystra s'est tout bonnement vengée sur eux de leur manque de respect envers elle.

Non, vous devez l'étudier, apprendre son fonctionnement, apprendre ce qu'elle apprécie et comprendre pourquoi elle agit de la sorte. Contrairement à un outil, qui n'a pas de ressenti, la magie est mue par un esprit et une conscience féminins, résurgences d'un être qui, il y a douze ans encore, vivait, respirait et que vous auriez pu croiser dans la rue. C'est ce qui m'est arrivé une fois, au centre de la Cité, bien qu'à l'époque je n'eusse pas la moindre idée de ce qu'elle allait incarner.

Donc, oui, la magie est douée de conscience. Mystra sait si le sort que vous lancez est bienveillant ou non, de même qu'elle sait dans quel but vous en faites usage. Elle peut ne pas y adhérer. Lorsque c'est le cas, elle vous le fait savoir. Elle peut violemment mettre un terme à vos aptitudes à la magie et ne vous y donner accès de nouveau que lorsqu'elle vous en pensera digne. Ensuite viennent les autres divinités de la magie – Azouth, Savras, le dieu liche Velsharoon, la mystérieuse Shar et celles des territoires lointains et des autres races. Chacune d'entre elles possède aussi un certain contrôle sur la magie.

Je suis sûr que vous vous croyez plus intelligent que les autres. Mais la dague Sharran que vous portez, opacifiant votre esprit un peu plus chaque jour qui passe, est un héritage de la sombre sœur de la magie de Mystra. Sa lugubre aura peut être détectée, quoique difficilement. Et vous ne savez absolument pas pourquoi. Je suppose que vous pensez qu'elle est maudite et que son pouvoir surpasse son coût. Elle a tellement plus d'implications que vous pouvez le penser. Mais ne vous en voulez pas trop. J'ai vu et parlé avec des mages originaires de toutes les régions de ce monde et qui ne sont jamais préoccupés de chercher à comprendre les forces qu'ils manipulent au quotidien. Les évocateurs thayens de votre acabit et les mystiques errants de Beshaba, les danseurs de sorts nomades et ceux qui se considèrent comme mes anciens alliés, les Ménestrels. J'ai rencontré des alchimistes halruéens, des ensorceleurs aglarondiens et même les rares pratiquant le magefeu. Tous ces mages pourraient faire tellement plus s'ils se penchaient sur les préceptes magiques plutôt que sur leur utilité seule. Une connaissance plus profonde de l'Art inspire des centaines de nouveaux sorts, comme de nouveaux objets magiques. Mais vous êtes trop occupés, occupés à maîtriser le sort de boule de feu, à recevoir les réprimandes policées de vos maîtres Magiciens Rouges et à planifier le jour où vous pénétrerez chez moi par effraction.

Si seulement vous aviez appris tout cela des années auparavant, mon petit voleur de sorts thayen, alors vous n'en seriez pas là où vous en êtes aujourd'hui, sous l'emprise d'un de mes sorts, qui vous garde parfaitement immobile. Vous auriez peut-être appris à passer au travers d'un disque d'absorption, à distinguer une kiira d'une simple pierre précieuse ou à vous frayer un passage parmi les spectateurs par l'éloquence ou bien encore à localiser toutes les autres défenses et les autres pièges que j'ai disposés autour de Blackstaff Tower.

Et je n'aurais pas à prendre votre vie en représailles à votre insouciance.

– par Khelben « Bâton noir » Arunsun

Comprendre la Magie

Bien que, de manière surprenante, bon nombre de créatures à Toril soient capables d'utiliser la magie, rares sont celles qui cherchent réellement à en comprendre l'origine, les raisons et les rouages de son fonctionnement. Vous trouverez ci-après un survol de l'histoire de la magie et les informations fondamentales nécessaires à tout véritable utilisateur de la magie.

Le commencement

Les prêtres de Chauntéa, de Séluné et de Shar racontent la légende suivante :

Le Seigneur Ao créa l'univers, qui comprend à présent le monde de Toril. Après sa création eut lieu une période de néant intemporel, un brumeux royaume des ombres dont l'apogée précéda la distinction entre la lumière et les ténèbres. Enfin, cette sombre essence s'amalgama pour former deux superbes divinités jumelles, qui étaient aussi les opposés polaires l'une de l'autre, l'une sombre et l'autre claire. Elles créèrent à leur tour les corps des cieux et Chauntéa, l'incarnation du monde de Toril. Celui-ci était éclairé par la froide luminosité de la divinité Séluné et assombri par l'étreinte accueillante de la divinité Shar, mais aucune chaleur n'était encore perceptible en cet endroit.

Chauntéa réclama de la chaleur pour qu'elle puisse nourrir la vie et des créatures vivantes en son sein, ce qui fut à l'origine du schisme qui déchira les deux divinités. Elles se combattirent et, de leur conflit divin, naquirent les dieux de la guerre, de la maladie, du meurtre, de la mort et d'autres encore.

Séluné parvint au-delà de l'univers à un Plan du Feu et se servit de pures flammes pour embraser les corps célestes afin que Chauntéa se réchauffe. Shar en conçut une grande colère et entreprit d'étouffer toute lumière ou chaleur présente dans l'univers. Désespérée et considérablement affaiblie, Séluné arracha de son corps l'essence divine de la magie et la projeta sur sa sœur, déchirant la forme de Shar et tirant jusqu'à extraire cette même énergie de sa sombre jumelle. Cette énergie se figea en Mystryl, la divinité de la magie. Composée de lumière et de sombre magie, mais encline à favoriser sa première génitrice, Mystryl équilibra la bataille de manière suffisamment efficace pour établir une trêve malaisée entre les deux sœurs.

Shar, qui demeurait puissante, nourrissait une amertume solitaire dans l'ombre et ruminait sa vengeance. Séluné se figea et pâlit à la lumière, mais tira sa force de ses alliés, ses filles et ses fils, et même de divinités intruses venant d'autres plans. La bataille se poursuit encore aujourd'hui.

Mystryl, Mystra et Minuit

La naissance de l'être connu alors sous le nom de Mystryl ne se contenta pas d'aplanir le conflit entre les sœurs de lumière et de ténèbres. Sa seule existence changea la réalité de l'univers en créant la Toile, le conduit qui permet aux créatures d'utiliser la magie. Soudain, celle-ci n'était plus réservée aux seules divinités : toute créature dotée du talent ou de l'entraînement nécessaires put faire appel au pouvoir de la magie par le biais de la Toile. Lorsque des créatures douées de sensations apparurent sur Toril, certaines d'entre elles apprirent à faire usage de la Toile, alors que les chamans et les prêtres puisaient directement leur magie au cœur des divinités. La reconnaissance du don de Mystryl procédait de son adoration et celle-ci en tira un grand pouvoir, accédant par-là au rang des divinités les plus puissantes.

L'instant de Nulle magie

Quoique le devoir de Mystryl fût de s'occuper et de veiller à l'entretien de la Toile, son rôle était d'une toute autre envergure. Elle était l'incarnation de la Toile. Celle-ci se contractait et se rétractait en fonction de l'humeur, des actes et de l'énergie de Mystryl. Les accrocs à la Toile blessaient Mystryl elle-même, et

Illustration par Sam Wood

Karsus détruisant Mystril

vice versa. Son lien avec la Toile était si intense qu'elle seule pouvait la comprendre vraiment et la protéger. Lorsque Karsus, un puissant mage profane de la civilisation humaine de Nétheril, tenta de lui soutirer son pouvoir afin de s'élever au rang de divinité, il s'aperçut qu'il n'était pas à la hauteur de la tâche et la magie commença à se déverser sur Faerûn tout entier. Gravement touchée, Mystryl choisit de se sacrifier pour sauver la Toile. Sa mort sonna le glas de la magie dans tout l'univers, ce qui, accessoirement, tua sur-le-champ l'arriviste Karsus. La divinité revint à la vie sous le nom de Mystra et elle s'empressa de colmater la Toile de manière à ce qu'une magie d'une puissance comparable ne soit plus envisageable.

Le Temps des Troubles

Cette nouvelle divinité entretenait les mêmes liens étroits avec la Toile que son prédécesseur, ainsi que le monde en eut la preuve en l'Année des Ombres (1358 AC), quand elle fut mise à mort à Eauprofonde, au cours d'une bataille entre Heaum et d'autres êtres d'une grande puissance. Lorsque son essence se mêla à la terre, la magie devint incontrôlable dans certaines régions, tandis qu'elle cessait intégralement de fonctionner dans d'autres. Lorsqu'une sorcière mortelle du nom de Minuit endossa la cape et les attributs de la divinité déchue, la magie tout entière revint à la normale, même si, en de nombreux endroits encore, des éruptions intempestives et en d'autres, un calme froid, persistaient. Bien qu'une bonne partie de ces portions endommagées de la Toile ait été réparée, il reste encore suffisamment de zones anormales pour qu'elles servent de mise en garde pour les mortels – ou les divinités – susceptibles de tenter de s'attaquer à la Toile ou à Mystra.

Philosophie et disciples

La philosophie de Minuit, en tant qu'incarnation de Mystra, s'attache plus à l'utilisation bienveillante de la magie qu'au facteur d'équilibre entre les forces magiques que représentait Mystra. Malgré cette différence de positionnement, Minuit a à cœur d'honorer la mémoire de son prédécesseur et de ceux qui l'ont suivie : elle a donc adopté le nom de Mystra et continue d'accorder des sorts divins à ceux parmi ses adorateurs qui ont suivi cette divinité loyale neutre. Malgré cet engagement dans la voie de l'acceptation, le dévouement de Minuit à la bienveillance se matérialise dans certains de ses actes, comme lorsqu'elle conseilla à Azouth de changer la méthode de sélection du Magister et encouragea activement ses prêtres et ses mages à promouvoir l'enseignement et l'utilisation de la magie.

Les lanceurs de sorts profanes de tous poils, bardes, ensorceleurs et magiciens confondus, révèrent Mystra. Elle ne fait aucune différence entre eux et, de ce fait, l'adoration de Mystra rassemble les brebis les plus disparates.

Azouth, le premier Magister

Jadis, Azouth était un grand mage mortel. Ses prouesses dans le domaine des sorts et de la connaissance des mystères attirèrent l'attention de la première Mystra et, quand il fut parvenu au terme de plusieurs quêtes destinées à les faire valoir, elle le baptisa Magister, champion de la magie. Il fut la première personne à jamais avoir porté ce titre accordé par les dieux. En tant que Magister, Azouth enseigna à de nombreuses personnes les pratiques magiques et fut responsable de la création des

prototypes de nombreux et puissants objets magiques. On dit qu'il a étudié avec des mages originaires de la Mulhorande, exploré les ruines des cités nétherisses, échangé des sorts avec les magiciens d'Halruaa, suivi l'enseignement des hauts mages elfiques de Cormanthyr et étudié la magie des génies issue des lointaines terres de Zakhara.

La bataille contre Savras

Au cours des premiers siècles du Calendrier des Vaux, Azouth entra en conflit avec un dieu mineur méridional, spécialiste de la divination, Savras l'Omnivoyant. Tous deux étaient de puissants lanceurs de sorts (Savras avait autrefois été un magicien halruéen) et les favoris de Mystra. Le mortel quasi-divin et la divinité mineure amorcèrent une bataille qui dura plusieurs années, à l'aide d'agents, de pièges magiques et de duels de sorts.

Azouth parvint à vaincre la jeune divinité et l'emprisonna dans un sceptre magique. Grâce à cette victoire et à la notoriété qu'elle lui valut parmi les lanceurs de sorts, Azouth accéda alors au statut divin et promit de servir Mystra. Depuis ce jour, son pouvoir a augmenté et il sert à la fois de confident et d'allié à la Dame des mystères. Bien que marqué par la mort de Mystra, il a accepté Minuit comme nouvelle divinité de la magie et a travaillé de concert avec elle pour l'aider à comprendre son rôle.

Les responsabilités d'Azouth vont de la protection des magiciens, le choix et l'appui du Magister, à la supervision des divinités magiques plus spécialisées. À présent délivré de sa prison en forme de bâton, Savras sert Mystra à travers Azouth et tous deux s'acheminent prudemment vers un partenariat efficace. Velsharoon, la divinité des morts-vivants, œuvre également sous le patronage d'Azouth, quoique avec une certaine réticence.

Philosophie et disciples

Contrairement à son supérieur, Azouth n'est pas une divinité de la magie, mais plutôt des sorts et de leurs lanceurs. Malgré son statut de Père des mages, sa préférence personnelle va plus à la magie qu'à la sorcellerie et sa philosophie convient mieux à la vie studieuse d'un magicien qu'aux pratiques désordonnées d'un ensorceleur. À la différence de Mystra, il n'est ni bon ni mauvais et se montre capable de juger de la réussite d'un sort sans prendre en compte la valeur morale qui y est associée. Azouth se présente plus comme une force nécessaire à l'utilisation de la magie que comme un protecteur du pouvoir pur de cette dernière.

Les adorateurs d'Azouth sont principalement des magiciens, quoique des ensorceleurs s'efforçant de maîtriser un nouveau sort aient souvent le réflexe de l'invoquer à cette fin. Au cours de sa vie mortelle, il avait une réputation de maître du duel de mages et on fait appel à lui pour s'attirer la chance dans ce cadre. Azouth attend de tous les véritables protecteurs de l'Art qu'ils participent (que ce soit seuls ou en collaboration avec d'autres) à l'organisation d'un rassemblement de mages au cours de leur vie et qu'ils assistent régulièrement à ce type de réunion: Ses prêtres sont chargés d'enseigner la magie à tous ceux qui en sont capables et en feront un usage prudent, et les bibliothèques de ses temples sont réputées pour abriter chacune des centaines de sorts. Bon nombre de jeunes magiciens découvrirent leur vocation en recevant comme cadeau un petit livre de sorts offert par un disciple d'Azouth, de telles pratiques encourageant le culte que ces gens voueront au Grand tout au long de leur vie.

Savras, le dieu prisonnier

Savras était jadis adoré dans les terres méridionales, révéré par les devins et les oracles du Sud étincelant et, à la marge, sur les Terres de l'intrigue. Finalement, il entra en conflit avec Azouth, dont l'influence était comparable, fut vaincu et emprisonné de force dans un sceptre magique qui portait son nom. Pendant des centaines d'années, il resta, tous ses sens en éveil, à l'intérieur du sceptre, avec la seule possibilité de téléporter sa prison et de se protéger ainsi contre les tentatives d'Azouth visant à la localiser par la divination. Le culte de Savras s'éteignit après son emprisonnement. Son dernier adorateur était Alaundo le prophète, à qui il ne révéla que des visions qui allaient se vérifier.

Le retour de Savras

Le sceptre entra finalement en la possession d'Oragie Maindargent, qui ne prêta aucune attention aux prières du demi-dieu qui l'implorait de le libérer. Elle finit par léguer l'objet au Seigneur des sorts pour le mettre en sûreté. Après le Temps des Troubles, Azouth relâcha Savras, non sans lui avoir fait prêter serment d'allégeance et, depuis, ces deux puissances en sont venues à entretenir des relations amicales. Savras se concentre à présent sur les arts divinatoires, la prédiction du futur, l'interprétation des destinées et fait office de divinité tutélaire pour bon nombre de devins.

Certains sages et adeptes de Savras croient qu'il perdit volontairement la bataille contre Azouth, considérant qu'il s'agissait d'une solution plus favorable que d'autres événements futurs possibles. Cette question fait débat parmi les disciples d'Azouth, qui soulignent la nature plus conservatrice de Mystra à l'époque et justifient par là que sa préférence soit allée à une divinité des lanceurs de sorts plus agressive et plus sanguine (Azouth) pour équilibrer sa propre nature.

Philosophie et disciples

Les disciples de Savras s'adonnent non seulement aux divinations magiques pour y puiser des conseils, mais adhèrent également très strictement à la dévotion de leur protecteur à la vérité et à la franchise. Savras encourage ses fidèles à prendre du recul et la mesure de la situation avant d'agir. Il les met en garde contre les raisons peut-être cachées qui peuvent motiver d'autres personnes en quête de connaissances relatives à leur destinée et au futur. Il conçoit son rôle (et le rôle de ses disciples) comme celui d'un agent œuvrant afin d'éviter à Faerûn tout entier d'éventuelles catastrophes et enjoint ses fidèles à prévenir de l'imminence de tels événements, s'ils les prédisent. Ils étudient également les prophéties et interprètent les rêves. Ils prônent un usage prudent de la magie de divination, de préférence à une utilisation hasardeuse et abusive que certains seigneurs de guerre pourraient mettre à profit pour conquérir plus à moindres frais. La plupart de ces lanceurs de sorts profanes sont des bardes ou des magiciens, car rares sont les ensorceleurs qui développent les compétences nécessaires à la magie de divination.

Le grand secret de Shar

Shar, la divinité, vêtue de sombre, de l'obscurité et des secrets, a entretenu une rancune tenace à l'encontre de sa sœur Séluné et de leur fille Mystra depuis les débuts de la création. Bien que les

batailles que se livrèrent les deux sœurs furent à la fois grandiose et subtiles, son besoin de vengeance contre Mystra la taraude depuis si longtemps en sourdine qu'elle est passée inaperçue aux yeux de la plupart. Pourtant, les sages versés dans la connaissance divine la décrivent comme « la reine des douleurs cachées mais encore présentes, de l'amertume entretenue avec soin dans l'ombre et à l'insu d'autrui et de la vengeance froide à la moindre offense, quelle que soit son ancienneté ». Cette nature étant son lot, il n'est pas surprenant qu'elle ait cherché réparation auprès de Mystra, mais nul n'avait imaginé qu'elle s'y prendrait de telle manière.

La Toile d'Ombre

Elle savait que s'en prendre directement à Mystra à ce moment-là aurait été inconsidéré et dangereux. Aussi choisit-elle un moyen indirect de combattre sa traîtresse de sœur. Si Mystra est l'unique source de la magie de Faerûn tout entier, ce qui fait de chaque lanceur de sort mortel son serviteur en quelque sorte, il devait être possible de dérober une partie de ce pouvoir et du culte qui y est associé en créant un autre pourvoyeur de magie, contrôlé par Shar cette fois-ci, et dont les pratiquants la serviraient s'ils souhaitaient survivre à son utilisation sans dommage.

Shar étudia la Toile et employa sa propre énergie en certains endroits reculés du monde afin d'y mener des expériences, pour enfin comprendre son mode de fonctionnement et reproduire ses effets sur sa propre subtile et sombre création. Finalement, cette expérience se développa jusqu'à s'étendre au globe tout entier, bien que nul ne soit conscient de son existence. Cette création est la Toile d'Ombre, sombre écho disloqué de la véritable Toile, qui accroît le pouvoir de la magie des ombres, les enchantements, la nécromancie et l'illusion. Grâce à la Toile d'Ombre, Shar espère attirer les lanceurs de sorts malveillants dans son giron, en particulier parce que ce type de personnes se garde bien, autant que possible, de rendre hommage à une Mystra à l'alignement Bon. Alors que la Toile d'Ombre existe depuis quelque temps, son utilisation n'a commencé à s'étendre et son pouvoir à être connu du plus grand nombre que récemment.

Grâce à ceux qui sont attirés par ses convictions et sa source de magie plutôt que par celles de la Toile ordinaire, Shar espère soutirer son pouvoir à la Dame des mystères dans le but de la reléguer au rang de divinité intermédiaire ou inférieure et soit la forcer à servir Shar, soit la détruire littéralement. Une fois Mystra matée ou morte, Shar serait alors capable d'attaquer Séluné, grâce à un contrôle intégral sur la magie qui lui permettrait de massacrer un grand nombre des adorateurs de la Vierge lunaire, affaiblissant par là son éternelle rivale dans de telles proportions qu'elle-même en sortirait finalement victorieuse.

Philosophie et disciples

Shar est une nouvelle venue dans le domaine des pouvoirs magiques et n'a pas encore établi de plate-forme suffisamment solide pour que ses disciples la révèrent sous cet angle. Sa première ambition est de conquérir de nouveaux adeptes, principalement en les tentant par les pouvoirs permis par la Toile d'Ombre. Elle s'efforce de faire en sorte que ceux qui se tournent vers la Toile d'Ombre la choisissent comme protecteur et, en échange de leur allégeance, elle apaise les troubles mentaux causés par le recours à son noir secret. Shar évite prudemment d'attirer les lanceurs de sorts d'essence divine dans cette direction, car elle préfère ne pas se créer un plus grand nombre d'ennemis lorsque viendra l'instant de sa victoire sur Mystra et Séluné. Shar et une autre divinité pourraient éventuellement trouver un arrangement pour qu'un adepte bénéficie de la bénédiction de Shar sans avoir à la choisir comme divinité tutélaire ; de tels arrangements signifient généralement l'implication de Shar et du protecteur réel du personnage dans une quête supplémentaire.

Shar se félicite tout particulièrement de l'adhésion d'ensorceleurs et de magiciens connus pour entraîner de nombreux apprentis, ceux-ci ayant tendance à endoctriner leurs cadets en faveur de la Toile d'Ombre. Elle aime également corrompre ceux qui fabriquent des objets magiques, et tout particulièrement les plus prolifiques d'entre eux comme les Magiciens Rouges des enclaves, car leurs objets sont liés à la Toile d'Ombre, ce qui encourage tous ceux qui les manipulent à se tourner dans son sens.

velsharoon l'ingrat

Velsharoon est un ancien Magicien Rouge et candidat au poste de zulkir de la nécromancie à Thay. Après avoir été éconduit par Szass Tam, il découvrit un peu plus tard un procédé magique décrit par Talos le Destructeur et devait permettre à un puissant mage d'accéder à l'essence divine. Velsharoon utilisa ce procédé pour se transformer en liche, puis en quasi-déité (avec le soutien de Talos). Tandis qu'il servait loyalement Talos depuis de nombreuses années, il vit ses pouvoirs lui échapper rapidement au bénéfice de son mécène et se mit donc au service d'Azouth. Il vit à présent sous le joug d'un accord malaisé passé avec le Destructeur, qui stipule qu'il doit obéissance au Seigneur des sorts, tout en prônant la destruction en encourageant ses adeptes à libérer des monstres morts-vivants sur le monde. Shar l'a récemment entretenu de l'usage qui pouvait être fait de la Toile d'Ombre et il est vraisemblable que Velsharoon se retrouve bientôt à servir un troisième maître.

Vanité et ambition

Velsharoon a son propre quota d'ennemis. Azouth, son protecteur, ne l'apprécie guère et ne le protège que contre Talos, du fait qu'il est dans l'intérêt de Mystra de faire cesser les tentatives menées par Talos pour s'approprier la magie sauvage, l'un des fiefs de cette dernière. Talos n'a pas oublié la trahison de Velsharoon et pourrait bien lui en faire payer le prix lorsqu'il en aura l'opportunité. Kelemvor et Jergal le détestent pour avoir créé des morts-vivants, ce qui perturbe leur conception de l'ordre naturel et la majeure partie des divinités de la nature lui sont opposées pour la même raison. Enfin, il entretient une rivalité avec Cyric, fondée sur leur volonté commune de dérober le pouvoir de la divinité de la mort.

Simultanément, Velsharoon s'est imposé comme un maître en diplomatie et en négociation lorsque le besoin s'en fait sentir, et s'est montré capable de tourner ses propres ennemis les uns contre les autres. Il reste à voir s'il peut parvenir aux mêmes prouesses avec Shar. Étant donnés ses talents et son impudence, il est susceptible soit d'accéder subitement à un statut très élevé, soit de se faire écraser et absorber à la suite d'une grossière erreur.

Philosophie et disciples

Velsharoon encourage l'étude et la pratique de la nécromancie par tous ceux qui en possèdent le talent. Il considère la nécromancie et

la condition de mort-vivant comme l'idéal pour ceux qui souhaitent laisser leur empreinte sur le monde plutôt que de disparaître dans un anonymat obscur. Sa philosophie s'articule autour d'un étrange dualisme qui comprend l'étude de la nécromancie en tant qu'idéal de recherche métaphysique et, simultanément, encourage l'expérimentation et la création de morts-vivants sans se soucier des conséquences.

Du fait de leur spécialisation en nécromancie, bon nombre de ses adeptes se tournent vers la Toile d'Ombre, ce qui le met dans une position délicate vis-à-vis de Shar, car il souhaiterait que ses fidèles gagnent en puissance sans les perdre au profit d'une divinité rivale. Bien qu'il se déclare au service d'Azouth (et, à travers lui, de Mystra), Velsharoon encourage en fait ses disciples à tuer les fidèles de ces divinités lorsqu'ils en ont l'occasion afin de promouvoir son propre pouvoir. La plupart de ses adeptes profanes sont des magiciens, quelques étranges ensorceleurs dont l'obsession est de créer des morts-vivants ayant également rejoint son clergé.

Autres divinités de la magie

Bien que les entités décrites ci-dessus soit les divinités de la magie les plus connues à Faerûn, les elfes, nains et Mulhorandi vénèrent leurs propres dieux de la magie.

Corellon Larethian : au sommet du panthéon elfique, c'est également la divinité de la magie de ce peuple. Il entretient des rapports amicaux avec Mystra, Azouth et (par l'intermédiaire de son épouse Sehanine Lunarc) Savras, bien que, lorsque les empires humains gagnent en puissance et en consommation magique (tel Nétheril, en son temps), il prenne ses distances. Il est souvent décrit comme le défenseur vigilant de la magie et de l'artisanat elfiques. Il s'oppose à la corruption causée par la Toile d'Ombre et voit d'un mauvais œil tout elfe s'y trouvant mêlé, car il considère qu'il s'agit de l'antichambre des exactions des elfes noirs.

Sashalas des Abîmes : divinité des elfes de la mer, qui est également le dieu tutélaire de la magie de l'eau et vers lequel des êtres d'autres races se tournent quelquefois. Il est amical, quoique indifférent, envers Mystra et ne fait aucun cas des autres divinités de la magie. Comme Corellon, il interdit l'utilisation de la Toile d'Ombre à ses adeptes.

Hanali Celanil : plus intéressée par l'art de la magie – la création d'objets et de sorts esthétiques – que par le fait d'en représenter le protecteur. Elle se montre indifférente envers Azouth, Mystra et Savras mais n'apprécie pas Velsharoon, à cause de ses hideux morts-vivants, ni Shar avec son amertume et sa souffrance entretenues à loisir. Elle est d'accord avec Corellon pour considérer la Toile d'Ombre comme la voie de la corruption.

Isis : divinité tutélaire des mages mulhorandi d'alignement bon. Elle se montre amicale, mais distante avec Mystra et s'oppose à Shar et à l'utilisation de la Toile d'Ombre.

Laduguer : divinité des duergars, protecteur des fabricants d'objets magiques et de la magie des nains. Il prête une attention très limitée aux divinités du monde de la surface et encore moins au type de magie auquel ses disciples font appel, tant qu'elle leur procure des armes utiles au combat contre les adversaires de l'Outreterre.

Seth : divinité mulhorandi des mages et des sorts malveillants. Il n'a que faire des divinités de Faerûn, mais montre de l'admiration pour la création de la Toile d'Ombre, un concept dont il aurait aimé être l'auteur.

Thoth : divinité mulhorandi de la magie, sous ses aspects théoriques et pratiques, et des lanceurs de sorts d'alignement Neutre. Son indifférence vis-à-vis de la magie des divinités de Faerûn ne lui fait prendre aucun parti en ce qui concerne la Toile d'Ombre, qu'il considère ni plus ni moins que comme un outil de magie (créé par une divinité non mulhorandi).

Terminologie magique

Nous nous attacherons dans ce chapitre à expliquer les différences qui existent entre les divers utilisateurs de la Toile et la manière dont ils en tirent leur pouvoir. Les usagers de la Toile d'Ombre s'en servent peu ou prou de la même manière, à quelques restrictions près.

L'Art

Toute magie ne trouvant pas son origine dans le pouvoir d'une divinité relève de la magie profane. Bien que l'intégralité de la magie soit issue de la Toile, maintenue en état de fonctionnement par une divinité, toute magie n'est pas d'origine divine pour autant. L'usage de la magie profane est dénommé l'Art et les bardes, les ensorceleurs, les magiciens, les assassins, les ménestrels et les autres spécialistes faisant appel à la magie profane en sont les praticiens, qu'ils reconnaissent ou non leur parenté mutuelle.

Ceux qui font usage de l'Art possèdent des compétences acquises ou innées pour entrer en contact avec la Toile et en tirer parti afin d'obtenir le résultat escompté. Même s'ils ne comprennent pas consciemment la relation existant entre leurs mots, leurs objets, leurs gestes et la Toile, ils savent qu'elle existe et il est possible de sentir sa réaction à leur manipulation. En fonction des lanceurs de sorts, l'expérience du rapport à la Toile varie – certains disent qu'ils ont eu l'impression de tisser une tapisserie, d'autres de tirer sur des cordes et d'autres encore de s'ébattre dans les remous d'une chute d'eau. Ces sensations sont purement subjectives et n'affectent pas la manière dont leurs sorts fonctionnent.

Le pouvoir

La magie qui trouve son origine dans le pouvoir d'une divinité, généralement par le biais de la prière, est une magie divine. L'usage de celle-ci s'appelle le Pouvoir. C'est le nom que les mentors des prêtres, des druides, des paladins, des rôdeurs, des chevaliers noirs et d'autres adeptes de la magie divine ont donné à leurs pratiques.

Contrairement aux maîtres de l'Art, ceux qui font usage du Pouvoir ne montrent aucune compétence pour faire appel à la Toile. Leur connaissance en lancer de sorts a été directement implantée dans leur esprit par les divinités en réponse à leurs ferventes prières. Pour un usager du Pouvoir, lancer un sort est une profession de foi et s'accompagne généralement d'une sensation spécifique au protecteur du lanceur de sort individuel. Par exemple, le dos des prêtres de Lathandre va se laisser gagner par une douce chaleur, la bouche des rôdeurs de Malar goûter le

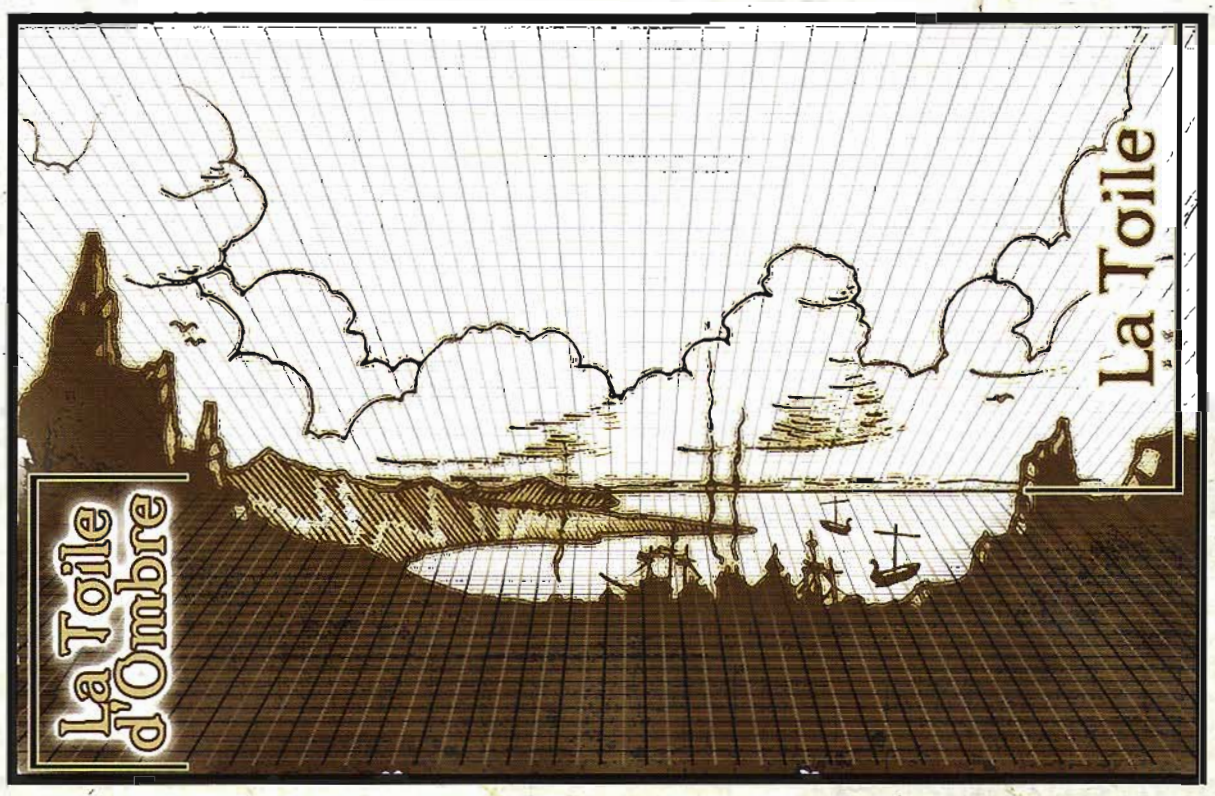


Illustration par Todd Gamble

La magie de Faerûn

sang chaud d'une victime toute fraîche et les oreilles des paladins de Kelemvor s'emplir du léger craquement que feraient des ossements sous leurs bottes. Comme pour les sorts profanes, ces sensations ne modifient pas les effets des sorts lancés.

La Toile

La magie brute existe bel et bien à Faerûn, mais il s'agit d'une puissante et dangereuse force qui peut facilement faire disparaître un mortel, tout patient et expérimenté soit-il. Elle est emprisonnée au cœur de toute la matière et difficile d'accès. La plupart des lanceurs de sorts préfèrent faire appel à une magie contrôlée et relativement inoffensive par le biais de la Toile.

De quoi s'agit-il ?

La Toile joue à la fois le rôle de barrière et de portail entre la magie brute et le monde. Si la Toile est en place, les mortels ont accès à la magie et sont protégés des effets dangereux d'un contact direct avec la magie brute, tout en puisant dans son énergie affinée. Si la Toile n'est plus, alors la magie brute se dissipe rapidement hors du monde, non sans avoir auparavant perturbé la magie existante et s'en être violemment prise aux conducteurs magiques les plus proches. À chaque fois que la Toile a été détruite (à la mort de Mystryl et à l'apparition de la première Mystra), une destruction massive en a résulté, que sa réhabilitation n'est parvenue à compenser que partiellement, certains de ses segments étant définitivement perdus ou endommagés.

La Toile englobe tout ce qui fait Faerûn, qu'il s'agisse des êtres vivants, des morts-vivants, des êtres inanimés, des solides, des liquides ou des gaz. Elle imprègne le sol, se diffuse dans les profondeurs de l'océan et s'étend jusqu'aux limites de l'air dans le ciel et au-delà. La Toile est comme une vaste trame sur laquelle la substance du monde est tissée, un filet sur lequel les mortels se déplacent comme des araignées, un large océan à la surface duquel flottent tous les objets. En parallèle, elle est un aspect de Mystra et c'est par sa volonté que la Toile s'étend aussi loin.

Les lanceurs de sorts, qu'ils en soient conscients ou non, font fonctionner leurs sorts en puisant dans le pouvoir de la Toile et en en dosant l'énergie de manière à ce que ce dernier s'active et s'adapte à leurs actes et à leur volonté. Lorsque la Toile est endommagée du fait de lancers de sorts inconsidérés ou à la suite d'une catastrophe magique, elle peut se déchirer en plusieurs morceaux ou être détruite, laissant derrière elle des zones de magie morte ou ravagées par la magie sauvage.

Magie morte

Comme détaillé dans *Les Royaumes Oubliés*, les zones de magie morte correspondent à des endroits dont la Toile est absente. La magie, de même que les objets magiques, n'y fonctionnent tout bonnement pas. Aucun élément ne peut y être détecté par le biais de la magie : les créatures ne peuvent y être appelées, convoquées ou téléportées par la magie. En revanche, les objets d'adamantium conservent leurs bonus d'altération non magique dans ces zones.

Bien que la réactivation temporaire d'une zone de magie morte ne soit pas encore possible, un sort de *souhait* ou de *miracle* reconstituera la Toile de manière permanente dans un rayon de 9 mètres autour de son point de lancement (qui doit, bien entendu, se situer hors de la zone de magie morte). Un personnage doté du

don de Magie tenace doit d'abord effectuer un jet de niveau de lanceur de sorts (DD 14) pour réparer une zone de magie morte, que ce soit de manière temporaire ou permanente. Plusieurs sorts sont nécessaires pour remettre en état des zones plus vastes. Théoriquement, il serait possible de faire appel à des sorts de *souhait* ou de *miracle* pour créer une zone de magie morte, mais aucune preuve tangible n'en a encore été fournie.

Toute créature faisant appel à la Toile pour lancer des sorts ou utiliser des pouvoirs magiques ou surnaturels devient gauche et mal à l'aise lorsqu'elle pénètre dans une zone de magie morte. Elle est autorisée à effectuer une action équivalente à un déplacement dans un périmètre de 1,50m pour définir la frontière exacte de la zone. Les utilisateurs de la Toile d'Ombre ne percevront pas la différence et ne pourront donc déterminer les limites d'une zone de magie morte à leur portée (un usager de la Toile devra lancer son sort hors de la zone de magie morte). Un personnage doté du don de Magie insidieuse doit réaliser un jet de niveau de lanceur de sorts (DD 10) pour détecter de cette manière l'existence d'une zone de magie morte.

Celle-ci ne peut être comparée à une zone affectée par un sort de *dissipation de la magie* ou du même type. *Dissipation de la magie* se contente d'atténuer l'énergie dégagée par la Toile, la faisant revenir à son état premier non sollicité, tandis qu'une zone de magie morte correspond à une inexistence totale de la Toile à un endroit précis.

Magie sauvage

Contrairement à une zone de magie morte, dont la Toile est simplement absente, une zone de magie sauvage correspond à une région où la Toile a été gravement endommagée. À première vue, elle semble normale et ne provoque aucun sentiment désagréable comparable à ceux engendrés par une zone de magie morte. Elle s'avère donc plus dangereuse et plus difficile à identifier.

Toute créature, qu'elle utilise la Toile ou la Toile d'Ombre, peut faire appel à un sort de *détection de la magie* pour déterminer l'étendue d'une zone de magie sauvage à sa portée. Au premier round, la présence de magie se révèle (comme ce serait le cas pour tout effet magique continu) ; au deuxième round, l'existence d'une zone de magie sauvage à l'intérieur de la zone d'effet du sort est déterminée ; au troisième round, le personnage peut tenter un jet de Connaissance des sorts (DD 25) pour définir les limites exactes de la zone affectée dans le périmètre d'effet du sort. Un personnage doté du don de Magie insidieuse doit d'abord effectuer un jet de niveau de lanceur de sorts (DD 10) pour détecter une zone de magie sauvage de cette manière (un jet doit être effectué aux deuxième et troisième rounds).

Les zones de magie sauvages n'affectent que les sorts et les pouvoirs magiques utilisés en leur sein, y compris les effets produits par des objets magiques. Elles ne modifient pas les pouvoirs surnaturels, les sorts en cours déplacés dans leur périmètre ou les sorts lancés hors de cette zone mais qui l'atteignent. Pour déterminer les effets produits par les zones de magie sauvage, reportez-vous à la Table 2-1 : effets de magie sauvage dans *Les Royaumes Oubliés* lors de vos jets.

Un sort de *dissipation de la magie* employé dans le but de faire disparaître la zone de magie sauvage a pour conséquence, en réparant les portions endommagées de la Toile et en rétablissant leur fonctionnement, de faire en sorte que la magie se trouvant dans la zone d'effet du sort fonctionne de nouveau normalement. Un sort de *dissipation suprême* fonctionne de manière similaire mais pendant 1d4x10 minutes. Un *souhait* ou un *miracle* réparera la Toile de manière permanente dans un périmètre de 9 mètres autour de son point de lancement. Un personnage doté du don de Magie tenace doit d'abord effectuer un jet de niveau de lanceur de sorts (DD 14) pour réparer une zone de magie sauvage, que ce soit temporairement ou de façon permanente. Il est nécessaire de faire appel à des sorts multiples pour remettre en état de plus grandes zones. En théorie, on pourrait lancer des sorts de *miracle* et de *souhait* pour créer une zone de magie sauvage, mais cela n'a jamais été prouvé.

La Toile d'ombre

La Toile d'Ombre correspond à l'espace se trouvant entre les fibres de la Toile, comme les interstices dans la toile d'araignée, les bulles d'air emprisonnées dans les eaux de l'océan. Elle atteint des confins similaires à ceux de la Toile et, plus encore, car la Toile d'Ombre n'est pas assujettie aux lois de Mystra ou à ses directives. Si Mystra venait à mourir et la Toile à disparaître, la Toile d'Ombre, elle, perdurerait.

Les usagers de la Toile d'Ombre ne subissent pas les effets des zones de magie sauvage ou morte présentes dans la Toile, car ils puisent leur pouvoir à une autre source. Des zones de même type pourraient se former dans la Toile d'Ombre, mais au prix d'une grande force magique, née par exemple de la mort d'une divinité qui utilise la Toile d'Ombre ou de la destruction d'un artefact ou d'un *mythal* créé grâce à la Toile d'Ombre. Aucun événement de ce type n'a encore été rapporté. Si tel était le cas, les effets en seraient similaires à ceux qu'entraîne un usage de la Toile dans une zone de magie sauvage ou morte, sauf qu'ils concerneraient un utilisateur de la Toile d'Ombre et pas celui de la Toile normale.

Une créature faisant appel à la Toile d'Ombre ne peut lancer des sorts de registre lumière ou activer un objet à fin d'incantation ou à potentiel magique déclenchant un sort de registre lumière. Toute tentative visant à s'en servir malgré tout est une action simple et ne produira aucun effet, de la même manière que si l'utilisateur avait tenté de lancer un sort à l'intérieur d'une *zone d'antimagie*.

Une *zone d'antimagie* annule toute magie présente dans sa zone d'effet, y compris celle employée par un utilisateur de la Toile d'Ombre. De même, les sorts liés à la Toile d'Ombre n'outrepasseront pas une résistance à la magie, quoique que les usagers de la Toile d'Ombre bénéficient d'un bonus aux jets de niveau de lanceur de sorts destinés à pénétrer une résistance à la magie lorsqu'ils lancent des sorts appartenant aux écoles d'Enchantement, d'Illusion et de Nécromancie.

Le refus de Mystra

En tant que manifestation de la Toile, Mystra choisit ceux qu'elle autorise à s'en servir et ceux qu'elle en éloigne. Cette décision est quelque peu éprouvante pour elle, car chaque tentative d'utilisation de la Toile par un être y montrant une aptitude attire son attention et lui vole une petite partie de son pouvoir, mais pour un mortel (et même une centaine d'entre eux) s'y employant, la perturbation entraînée chez la divinité est minime.

L'interdiction d'accès à la Toile est en général réservée à ceux qui, soit ont abusé de la magie et tenté d'infliger de grands

dommages à la magie elle-même (en créant volontairement des zones de magie sauvage ou morte, par exemple), soit ont cherché à employer des sorts de destruction massive, du type de ceux que l'on trouve communément à Imaskar, Narfell, Nétheril et Raumathar. De tels êtres ne pourront avoir accès au pouvoir de la Toile, ni lancer des sorts ou activer des objets à fin d'incantation ou à potentiel magique, ni encore utiliser des pouvoirs magiques ou surnaturels. Toutefois, la magie et ses effets peuvent encore les affecter et ils se retrouvent souvent la proie de leurs rivaux ou de gens du peuple cherchant réparation pour leurs actes cruels et insensés.

Mystra peut également interdire la Toile à une divinité, ce qui empêcherait pour celle-ci tout usage de la magie à Faerûn, mais pas sur d'autres plans où la Toile n'existe pas, tels que les fiefs planaires des dieux. Un tel refus s'avère épuisant pour elle et elle n'y a donc recours que pour réduire le pouvoir d'une divinité intervenant directement à Faerûn.

Elle ne peut entraver l'aptitude d'une divinité à accorder des sorts à ses disciples sans retirer par-là même la possibilité à chaque adepte de faire appel à la Toile. Hormis la perte de temps occasionnée par la localisation de chaque disciple de la divinité en question et par la rupture de chaque lien individuel avec la Toile, une telle décision altérerait considérablement l'équilibre des forces entre les dieux eux-mêmes, ce qui ne manquerait pas de causer le courroux du Seigneur Ao.

Mystra ne peut empêcher qui que ce soit d'avoir accès à la Toile d'Ombre. Cette dernière ne fait aucunement partie d'elle et elle n'y a, par conséquent, aucune influence. Si une créature se voit refuser l'accès à la Toile et se tourne ensuite volontairement vers la Toile d'Ombre, le droit de veto de Mystra ne pourra nullement s'exercer et, plus encore, elle ne pourra savoir si la créature a été capable d'utiliser la magie de nouveau (d'une autre provenance).

On suppose que Shar détient un pouvoir similaire sur les utilisateurs de la Toile d'Ombre, puisque sa création s'inspire de celle de Mystra, mais si l'un de ceux qui puisent dans sa puissance (ou pire, l'un de ses disciples) lui fait offense, elle sera plus encline à lui enlever la vie qu'à lui interdire l'accès à la Toile d'Ombre. Une fois qu'une créature a choisi la Toile d'Ombre, elle n'aura a priori plus la possibilité de faire appel à la Toile normale comme auparavant, bien qu'un *souhait*, un *miracle* ou un type de magie similaire puisse l'y aider.

célèbres inventeurs de sorts

Tout le monde a entendu parler d'Elminster, du Bâton noir et des Sept Sœurs. Je ne m'étendrai donc pas plus avant sur ce que le plus inattentif des aspirants archimages doit à présent connaître. Au contraire, lisez et apprenez le destin d'une poignée d'obscurs pratiquants de l'Art.

Archveult : élève des Sept Magiciens de Myth Drannor, Archveult se montra digne, bien fait de sa personne et impressionnant dès le départ. Grand, gracieux, la barbe argentée, il devint vite l'incarnation même de l'archimage cultivé et respecté. On pense qu'il a été piégé et emprisonné par une magie déchue à Calimshan et on dit qu'il vit toujours de nos jours sous la forme d'une sensibilité torturée, car son bourreau inconnu l'oblige, on ne sait comment, à mettre en branle et à diriger des automates magiques à distance.

Caligarde : autre élève des Sept Magiciens de Myth Drannor, Caligarde fut un homme sarcastique, caustique et arrogant, à l'air lugubre et à la patience limitée. Il survécut vraisemblablement à la chute de sa belle cité et vécut plus longtemps que sa durée de vie ordinaire ne le prévoyait. Il est dévoré d'une haine secrète à l'encontre de la race elfique, qu'il met en œuvre en massacrant chaque mage de ce type qu'il peut prendre au dépourvu. Voleur de magie, par la force s'il le faut, Caligarde s'applique à faire le mal partout où il va. Il semble avoir enrôlé de jeunes apprentis humains, ou agents, qui se montrent aussi cruels et impitoyables que lui.

Grimwald : mage du Covenant, Grimwald fut un homme qui, quoique bossu, désordonné, à la démarche traînante et à l'élocution hésitante, était bon. Il résidait dans la Tour effroyable à Pierre plissée, au nord de la Côte des épées, et n'a pas été aperçu à Faerûn depuis au moins 1298 CV. Il s'embarqua avec Presper dans des expéditions vers « d'autres mondes », par les *portails*. Ils réapparurent trois ou quatre fois, mais seulement pour disparaître à tout jamais peu après. Sa maison a été depuis longtemps mise à sac.

Nchaser : mage errant de la Côte des épées, principalement connu aujourd'hui pour son sort de *globe brillant*, Nchaser fut un homme bon, curieux et sans peur, à l'air sympathique et dont l'endurance était grande. Il disparut dans les années 1330 et on le crut longtemps mort – mais il pénétra récemment dans la boutique d'un sage à Padhiver pour y quêter des informations au sujet du « Thalang ». Nchaser avait considérablement changé, semblait presque dément, et il dit au sage Harquel que le Thalang était un joyau animé enchanté en provenance de l'ancienne Nétheril et qu'il était capable de lancer des sorts, retenait dans ses parois la sensibilité de nombreux magiciens nétherisses et que c'était « *la seule chose qui pouvait nous sauver de l'apocalypse proche* ». Le lieu de résidence actuel de Nchaser reste inconnu.

Nulathoe : aujourd'hui célèbre pour son sort de *conservation des morts* (qui assouplit les os et les tendons des squelettes afin qu'ils ne se disloquent pas lorsqu'ils sont animés), Nulathoe fut un mage passionné de nécromancie, qui vécut à divers endroits de la Côte des épées septentrionale. Il créa de nombreuses créatures censées le garder en associant les portions de squelettes de divers monstres et, finalement, comme il vieillissait et devenait plus fragile, se prépara plusieurs squelettes personnels dans lesquels il pourrait continuer à vivre. On le suspecte d'avoir dissimulé ses multiples corps d'emprunt tout le long de la Côte des épées et de les utiliser encore, passant de l'un à l'autre à volonté.

— *Malchor Harpell*
Ces inconscients qui vous précèdent
Première leçon de magie
rédigé l'année de l'Epée, 1365 CV

La magie et ses déclinaisons

Hormis les formes les plus communes de l'Art et du Pouvoir pratiquées par les magiciens, les prêtres et ainsi de suite, de nombreuses catégories de magie plus confidentielles coexistent. Certaines, comme la magie élémentaire, impliquent tout simplement une spécialisation dans un domaine particulier. Les magiciens des guildes associent leurs pouvoirs magiques pour créer des réservoirs connus sous le nom de réserves de sorts. D'autres personnages utilisateurs de magie stockent leurs pouvoirs dans des joyaux, des cierges ou des runes ensorcelés. D'autres encore méprisent toute forme d'entraînement ou d'enseignement balisé pour s'adonner à la magie brute pure, qu'on appelle magefeu.

Les prêtres de Séluné pratiquent un rituel qui canalise son pouvoir dans une substance appelée *feu de lune*, tandis que Mystra elle-même a créé une forme de lancer de sort appelée duel de mages et qui permet aux lanceurs profanes de s'affronter sans risquer la mort.

La magie élémentaire

L'ensorceleur en robe rouge fit apparaître un globe de feu au creux de sa main puis le projeta sur son adversaire. Au moment de l'impact, le globe explosa. Quand la fumée eut fini de se dissiper, les spectateurs virent que le globe s'était écrasé sur une barrière de pierre cubique invoquée par la cible du sorcier. Le cube trembla, révélant une femme aux cheveux blond vénitien, vêtue d'une robe d'un marron terne, et indemne.

– Excellent duel de mages, pour l'instant, fit remarquer Ghorus Toth de Thay, debout à côté de l'arène.

– Oui, mais j'aimerais le voir affronter Zhelluk de Vaasa, répondit une incantatrix toute proche.

– Pourquoi ? demanda le Magicien Rouge.

– Parce que Zhelluk est un mage du froid, le parfait opposé de la magie du feu qu'emploie cet homme.

– Fadaises, railla le Thayen. Tout le monde sait bien que c'est l'eau, et non le froid, qui éteint le feu.

Certains lanceurs de sorts s'échauffent visiblement lorsqu'ils décrivent les quatre éléments classiques – l'Air, la Terre, le Feu et l'Eau – et soutiennent que la répartition en ces catégories correspond à la magie dans sa plus pure expression. Certains (en particulier ceux de Kara-Tur et d'autres territoires orientaux lointains) ajoutent à cette liste un cinquième élément, le bois, ou s'inspirent d'un groupe d'éléments légèrement différent. D'autres encore défendent les mérites de l'étude des « éléments » fournissant l'énergie aux sorts – l'acide, le froid, l'électricité, le feu et le son – et quelques-uns d'entre eux choisissent d'y inclure la force. Les prêtres ajoutent encore à la confusion en incluant les domaines de la Faune et de la Flore à ceux qui relèvent directement des éléments classiques, les religieux dépendant de seigneurs élémentaires intervenant également dans le débat. D'autres mages affirment que ce sont les génies qui représentent les véritables essences élémentaires et évoquent des connexions entre les esprits élémentaires et le Plan Matériel.

En bref, les lanceurs de sorts ne parviennent pas à trouver un accord sur ce que sont les éléments ou ce qu'est la magie élémentaire. Les « mages élémentaires » sont donc très différents, même s'ils exercent dans la même classe d'éléments.

En pratique, les spécialistes des divers éléments possèdent certaines similitudes. Ils ont tendance à se vêtir de couleurs proches de celles de leur élément de prédilection, à proclamer la supériorité de leur élément sur tous les autres, à fuir les sorts appartenant à la catégorie d'éléments opposée à la leur (si un tel concept correspond à une réalité) et à se consacrer à la magie relevant de leur élément, plus qu'à tout autre type de sorts. Les élémentalistes appartenant aux catégories classiques sont les plus communs.

Les élémentalistes de l'Air sont souvent des invocateurs, puisque c'est cette école qui cultive le plus grand nombre de sorts de brouillard, de nuage et de gaz. Halruaa comprend une proportion légèrement plus importante d'élémentalistes de l'Air que d'autres lanceurs de sorts élémentaires, peut-être du fait de l'existence de ses

navires volants ou de ses liens avec les anciennes cités flottantes de Nétheril. De tous les adeptes des énergies magiques, ce sont les élémentalistes de l'Air qui entretiennent les rapports les plus étroits avec l'électricité.

Les élémentalistes de la Terre se spécialisent souvent dans les sorts de transmutation, bon nombre de ces sorts étant en rapport avec la terre, la pierre et le métal. Quelques-uns d'entre eux suivent la voie de l'invocation. Les élémentalistes de la Terre entretiennent les liens les plus étroits avec les sorts d'énergie acide, lorsqu'ils n'utilisent pas la « véritable » magie de la Terre. Ils sont nombreux parmi les peuplades des déserts et des montagnes.

Les élémentalistes du Feu sont souvent des évocateurs, spécialisés pour la plupart dans la magie de combat. Bon nombre d'entre eux choisissent le don de Substitution énergétique (voir la partie consacrée aux dons dans le chapitre suivant) afin que l'éventail de sorts de feu qui leur est offert soit le plus grand possible. Les élémentalistes du Feu sont les mages élémentaires les plus facilement repérables et on n'en trouve nulle part un plus grand nombre qu'à Thay, où Kossuth, le Seigneur de feu, est une divinité populaire.

Les élémentalistes de l'Eau ont tendance à ne pas se spécialiser dans une école de magie, mais les sorts d'abjuration, de divination et certains types d'enchantements ont leur préférence. Ils mettent le froid au-dessus de toute autre énergie. Nombreux sont ceux qui sont originaires des territoires encerclant la Mer des étoiles déchues.

La haute magie elfe

« Le haut mage elfe était très vieux, même aux yeux de son propre peuple. Pourtant, il se tenait au centre du grand cercle, tirant son pouvoir magique des magiciens et des apprentis elfes et même des filets d'énergie vitale des autres elfes formant le second cercle. Bien que la voix de l'ancien ne fût qu'un murmure, trop ténu pour être entendu par aucun autre que lui, l'énergie de son sort, dans les artères même de tous les elfes présents, vibrait de la voix de leurs ancêtres et de leur lien avec la Toile : mormhaor sykerylor, mormhaor sykerylor, la tempête tueuse, la tempête tueuse.

La terrible magie qui faisait son apparition était ressentie de tous, mais nul ne s'attendait à la forme qu'elle prit : une brume à la fois noire et gris-vert, qui pleurait une pluie d'acide et de sang divin vicié. La vapeur roula à travers le ciel comme un être vivant suintant de haine et s'abattit sur Miyeritar, la déchirant comme une bête déchaînée. À son contact, la pierre brûla, le bois se brisa et la terre devint stérile. La tempête dura des mois et, lorsqu'elle finit par disparaître, la pitoyable nation de Miyeritar et ses forêts avaient disparu, un désert empoisonné s'étendant en lieu et place. Ainsi naquit la Haute lande. »

— Notes consignées par le devin fou d'Halruaa, date inconnue

Les plus grands et les plus vieux des elfes magiciens sont parfois initiés à un niveau de magie plus élevé appelé haute magie elfe. Celle-ci va bien au-delà des frontières d'un lancer de sorts ordinaire, s'appliquant immédiatement à de vastes zones ou à des centaines de personnes. La haute magie requiert des décennies d'étude et sa mise en œuvre demande des journées entières d'incantation et nécessite la mise en commun de l'énergie de dizaines ou même de centaines de participants elfes. Toutefois, elle est capable d'entraîner des effets fantastiques qui ne pourraient être obtenus sans cette débauche de temps, de ressources et d'énergie personnelle. Les rituels permettant de guérir simultanément des centaines de personnes, de créer de multiples objets magiques en même temps, de reboiser des parties entières de forêts ou de détruire une cité entière en faisant appel aux forces concentrées de la nature en sont de parfaits exemples. Le type de haute magie elfe le plus connu implique la création d'un *mythal*, une protection magique capable de défendre une ville toute entière.

La haute magie elfe est incroyablement rare et n'est enseignée qu'à quelques elfes triés sur le volet, dont les capacités et le courage sont considérés à la hauteur. On dit que le fait même de réclamer cet enseignement suffit à stigmatiser l'inadéquation du demandeur et, à moins que les anciens ne se décident à transmettre leurs connaissances à un plus grand nombre de leurs comparses, il est possible que la pratique de la haute magie s'éteigne dès la génération prochaine. Étant donné son potentiel destructeur sur le monde et la Toile en cas de mauvaise utilisation, nombreux sont les mages conservateurs qui se féliciteraient de sa disparition complète.

La magie des gemmes

En la secouant, Thorik débarrassa sa hache des dernières traces de chair putréfiée, puis frappa le sol de sa poignée de manière satisfaite. « Bon sang, quelle bonne bagarre. C'était les goules les plus récalcitrantes que j'aie jamais vues.

– Sûrement bien plus puissantes que tout ce que je pourrais massacrer grâce au pouvoir de Lathandre, admit Randal, caressant son symbole sacré.

– Alors, allons-nous voir ce qui se cache derrière la porte qu'elles défendaient ? demanda Tasheira. C'est la tombe d'un magicien : nous devrions y trouver des articles intéressants.

– Attends, l'interrompit Colmarr. Ces runes me disent quelque chose. Elles sont rédigées en draconique. Je ne suis pas sûr de bien reconnaître la langue, mais...par le souffle de Mystra, c'est écrit en Loross.» En réponse aux regards interrogateurs, il s'expliqua. «La langue noble de Nétheril. On dit que ceux qui la parlaient ont réduit mon peuple en esclavage il y a des milliers d'années.»

Le nain haussa les sourcils.

« Ah, la porte d'un magicien, alors. Ceci explique la présence du joyau en son centre et l'absence de poignée. Vas-y Tasheira.

– Et si j'appuyais sur le joyau ?

– Non ! » s'écria Colmarr, mais trop tard.

Leur monde disparut dans les flammes.

De temps à autre, des aventuriers découvrent un joli colifichet ayant appartenu à une horde décimée depuis longtemps, pour s'apercevoir un peu plus tard que le joyau en question est en réalité un piège mortel laissé en pâture au premier idiot venu par un maître des gemmes disparu depuis des lustres. D'autres trouvent des objets qui délivrent un sort anodin à leur contact et se changent en poussière au moment où leur magie est activée. Ces objets sont les héritiers de la magie des gemmes, art oublié depuis longtemps qui n'a été ravivé que récemment dans certains recoins de Faerûn.

Tout comme la magie des runes, celle des gemmes consiste à associer des sorts à des objets afin qu'ils puissent être lancés à retardement. Même si, à terme, le joyau est détruit, la magie des gemmes est souple et plus rapide que d'autres types de création d'objet magique.

La magie d'harmonisation

Un pratiquant de la magie des gemmes – c'est-à-dire un personnage doté du don Harmonisation des gemmes, décrit dans le chapitre suivant – est capable d'enserrer un sort dans une gemme et de définir les conditions de son déclenchement : un certain laps de temps, le contact ou la proximité d'une créature ou d'un objet dont les caractéristiques physiques visibles sont reconnaissables. La gemme ne peut être programmée pour se déclencher en fonction de la classe sociale, des DV ou du niveau mais, à l'inverse, peut être prévue pour se déclencher par le contact ou la proximité d'une créature d'un type, d'une race, d'un alignement ou d'un aspect particuliers.

L'insertion d'un sort dans une gemme oblige le lanceur à préparer le sort qu'il souhaite y enserrer, à trouver un joyau d'une valeur minimum de 50 po par niveau du sort qui sera employé et à passer une heure en plus du temps l'incantation normal nécessité par le sort pour achever le processus.

Le personnage qui harmonise la gemme peut fixer un niveau de lanceur de sorts quelconque entre le minimum nécessaire pour lancer le sort et son propre niveau. Une gemme ne peut être harmonisée qu'avec un seul sort. Le prix de base d'une gemme enchantée est de 50 po par niveau de sort multiplié par le niveau de lanceur de sorts (un sort de niveau 0 correspond à un niveau de 1/2). Le créateur de la gemme doit sacrifier 1/25 de son prix de base en PX et employer des matières premières d'un coût équivalent à la moitié de son prix de base. Le prix de vente de la gemme magique est égal à son prix de base, plus sa valeur inhérente en tant que pierre précieuse.

Toute décision prise par le lanceur pendant le lancer du sort doit être prise au moment où la gemme est harmonisée. Le déclenchement du sort détruit la pierre. Le fait d'harmoniser une gemme ne change pas ses caractéristiques physiques ordinaires, quoiqu'elle se mette à irradier de magie. Pour reconnaître une gemme harmonisée, il faut effectuer un jet de Connaissances (mystères) (DD 25).

Déclencher des gemmes

Lorsqu'une gemme est harmonisée, le lanceur de sorts doit déterminer les conditions de son déclenchement. Il peut s'agir d'un contact, d'un laps de temps (par exemple, 24 heures après avoir été harmonisée) ou de l'apparition d'une créature d'un type défini dans un périmètre de 1,50 m autour de la pierre. Le créateur doit définir si la cible du sort est la créature qui le déclenche ou s'il s'agit de la pierre elle-même. Un déclenchement chronologique vise toujours la gemme porteuse du sort. Si le sort n'affecte que les objets, alors un objet devra déclencher le sort d'une manière ou d'une autre (ou la gemme devra être harmonisée chronologiquement).

Si c'est la gemme qui est la cible et qu'elle est enchâssée dans un objet (une arme, une porte ou tout autre objet de taille moyenne ou inférieure) ou bien portée à même la peau par une créature, le sort affectera l'objet ou la créature dans leur intégralité. Par exemple, une gemme portant un sort de *protection contre le Mal* peut être montée sur le pommeau d'une épée ou portée en sautoir par un enfant. Si le sort se déclenche (par exemple, à l'approche d'un Extérieur mauvais), il s'appliquera à l'épée ou à l'enfant, leur garantissant une protection contre l'Extérieur en question. Bien que la gemme soit, comme de bien entendu, détruite au déclenchement, l'objet ou la créature n'en subit aucun dommage.

Le créateur de la gemme peut la manipuler en toute sécurité et sans risquer le déclenchement ou, à l'inverse, décider de son déclenchement s'il le souhaite (des sorts de protection sont souvent enserrés dans des gemmes uniquement à cette fin). Ces objets protecteurs sont souvent désignés sous le nom de *gemme gardienne*. Les plus communs d'entre eux sont les pierres de *protection contre le Mal* évoquées ci-dessus ou les gemmes abritant un sort de *feuille morte*, de *protection contre les projectiles* ou de *peau de pierre*.

Le duel de mages

Les deux mages se tenaient à distance, les yeux clos, concentrant toute leur attention l'un sur l'autre. Au bout d'un moment, ils hochèrent la tête puis s'avancèrent. Entre eux se formait un miroitement, à peine visible, englobant une zone circulaire.

Lorsqu'ils parvinrent à environ cent mètres l'un de l'autre, ils s'arrêtèrent et le champ scintillant cessa de croître. L'elfe de la lune leva sa main droite, le pouce et l'index tendus vers le ciel. L'Halruéen fit alors de même. Ils hochèrent de nouveau la tête puis chacun lança deux sorts.

«Pour le Gold Libram de Nchaser», annonça l'elfe à son adversaire.

«Et pour l'honneur», répondit l'humain. Ils entrèrent tous deux dans la zone miroitante.

Le duel de mages avait commencé.

Les combats qui opposent les lanceurs de sorts sont légendaires. Ils se terminent souvent par la destruction de châteaux, de villages et de domaines locaux. Dans le cas de batailles à grande échelle, comme celles qui déchirèrent Narfell et Raumathar, des régions entières peuvent s'en trouver dévastées, formant de vastes étendues stériles telles les Désolations sans fin. De crainte que de tels actes ne transforment le monde en un champ de bataille meurtri (et pour éviter que des mages talentueux ne s'entre-tuent au cours de batailles sans objet), Mystra modifia la Toile pour élaborer un système de lancer de sorts de combat qui permettraient aux rivaux de se mesurer sans risque d'entraîner une destruction massive. Ce système prit finalement le nom de duel de mages et chaque lanceur de sorts de Faerûn sait comment invoquer ce rite.

Tandis que les plus impitoyables et sanguinaires des mages préfèrent le lancer de sorts traditionnel (et meurtrier) pour régler leurs différends, la plupart des lanceurs de sorts civilisés apprécient l'opportunité de prouver leurs compétences dans un duel de mages. Il est devenu habituel que chaque rassemblement de mages propose un duel et ceux d'une taille respectable en organisent au moins deux, des prix étant distribués aux vainqueurs, tandis que d'autres lancent des paris sur le résultat des affrontements.

Un duel de mages ne met en présence normalement que deux adversaires, bien qu'il fut un temps ou trois participants, ou même des paires, se faisaient face simultanément. Les règles d'un duel de mages ne changent pas, quel que soit le nombre de duellistes.

Qualifications

Pour participer à un duel de mages, une créature doit être capable de lancer des sorts profanes à la manière d'un ensorceleur ou d'un magicien. Ni les pouvoirs magiques ou surnaturels, ni les objets magiques qui fournissent des aptitudes magiques aux étrangers à l'Art, ne nécessitent la connaissance requise pour entrer en duel de mages. Toute tentative par une créature non qualifiée de participer à la préparation d'un duel de mages (voir plus loin) entraîne son échec et empêche le lancement du duel.

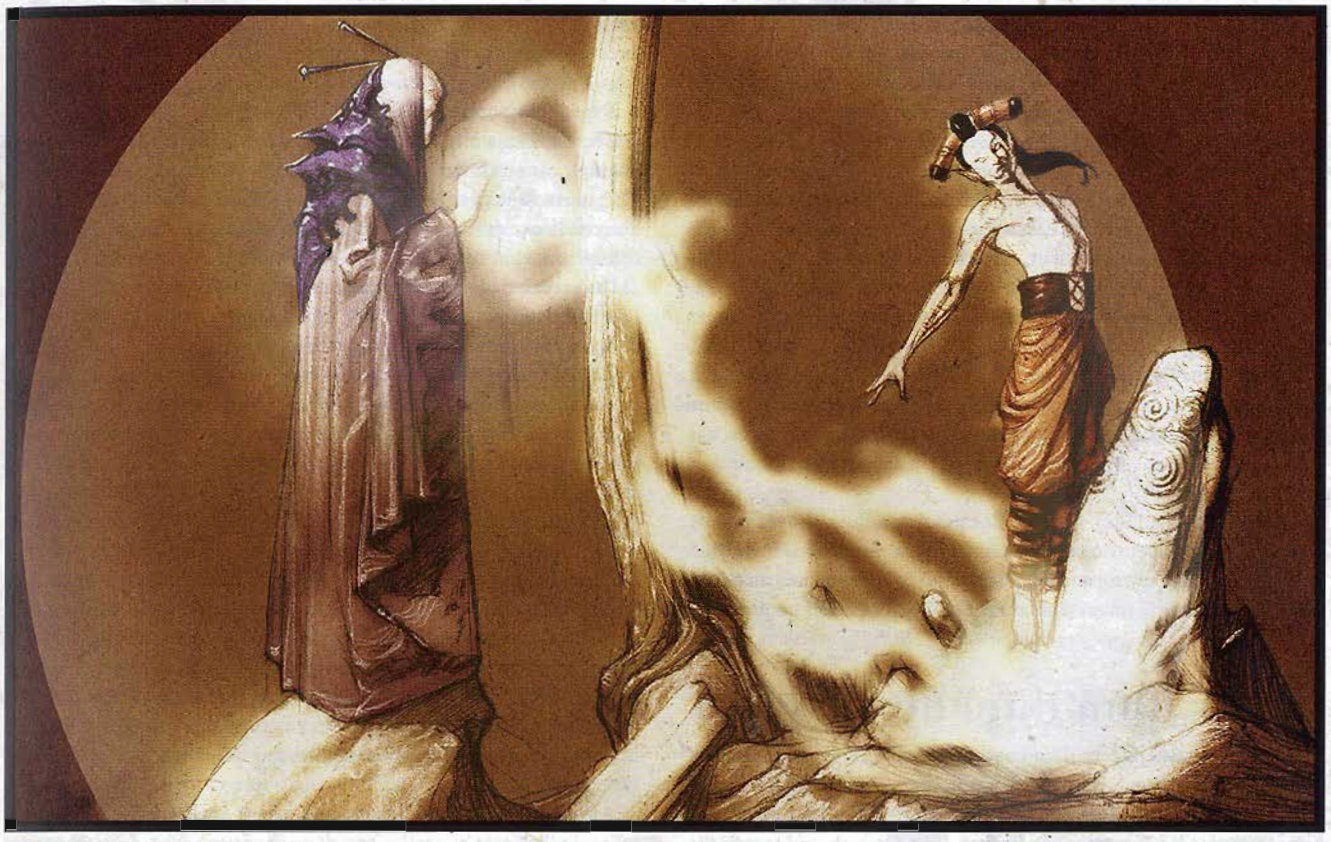


Illustration de Carlo Arellano

Duel de mages

Déclarer l'ouverture d'un duel de mages

Lorsqu'un mage en défie un autre, il peut offrir la possibilité d'un duel. Même s'il n'en fait rien, le mage défié peut l'évoquer à son tour. Un refus équivaut à avouer votre véritable dessein : tuer votre rival.

Préparation d'un duel de mages

Un duel de mages nécessite une préparation, qui se déroule en six étapes.

Accord. les participants doivent se tenir l'un contre l'autre et se concentrer pendant 1 round entier, s'accordant l'un à l'autre et aux spécifications locales de la Toile. Une personne ne peut s'accorder que de son propre gré (elle ne peut donc pas y être amenée par un sort de *charme-personne*, par exemple).

Définition de la taille. Les duellistes doivent alors déterminer la taille et la forme de l'arène de duel. Si leur accord est impossible, ils doivent réaliser un jet de caractéristique opposé (en faisant appel à la caractéristique qui leur alloue des sorts en bonus), le choix du vainqueur étant celui qui sera retenu.

La taille minimum requise pour l'arène d'un duel de mages correspond à un cube dont les côtés ont une longueur égale à 60 cm multiplié par la somme des niveaux de lanceur de sorts profanes de tous les participants (arrondi à un multiple de 1,50 m par valeurs inférieures). La taille maximale de cette arène est un cube dont l'arête mesure 1,50 m multiplié par le produit des niveaux de lanceur de sorts profanes des participants. Par exemple, un duel de mages devant se tenir entre un ensorceleur de niveau 5 et un magicien de niveau 4 se déroulera sur une zone dont la taille minimum sera égale à un cube de 4,50 m de côté (en effet, (4 + 5) x 60 cm = 5,40 m, arrondi à un multiple de 1,50 m, donne 4,50 m) et une taille maximum égale à un cube de 30 m de côté (car (4 x 5) x 1,50 m = 30 m). Seul le niveau de lanceur de sorts le plus élevé du personnage est pris en compte dans ce calcul. La plupart des mages préfèrent opérer sur des zones plus vastes leur offrant une plus grande marge de manœuvre.

L'arène n'est pas obligatoirement de forme cubique, bien que les dimensions fournies ci-dessus s'appliquent à son volume maximum. En effet, sa forme est souvent pensée pour profiter d'un terrain particulier, pour éviter ou inclure certains obstacles. Une fois sa taille et sa forme déterminées, elle se matérialise en 1 round par participant.

Un miroitement tangible de l'air en définit les contours et suffit à intimider les animaux et les parasites alentour. De telles créatures, si elles sont présentes à l'intérieur de l'arène, doivent réussir un jet de Volonté (DD 15 +1 par participant) à chaque round pour ne pas s'enfuir sous l'effet de la terreur. Cette effet disparaît lorsque la créature quitte l'enceinte de l'arène.

Définition de la préparation. Avant que le duel ne débute, tous les participants doivent s'accorder sur le nombre de rounds autorisé à chaque mage pour lancer ses sorts. En général, leur nombre varie entre 1 et 3, des préparations plus longues entraînent généralement une égalité, les participants étant bien trop protégés pour se faire du mal les uns aux autres. Les sorts à incantation rapide et les sorts supplémentaires résultant d'une

action partielle dû à *rapidité* sont autorisés pendant ce temps de préparation, bien qu'ils soient considérés comme peu dignes. Si les combattants ne peuvent se mettre d'accord, ils doivent effectuer un jet de caractéristique opposé (comme plus haut) pour déterminer la durée de préparation admise.

Préparation au duel. Les participants se positionnent à intervalles réguliers autour du périmètre de l'arène et utilisent le temps de préparation défini pour lancer des sorts sur eux-mêmes. Les seuls sorts provenant de l'extérieur et autorisés dans l'arène de cette manière sont les sorts de contact et ceux qui s'appliquent au lanceur : tous les autres sont neutralisés, comme si l'arène était une zone d'antimagie.

Entrée dans l'arène. Lorsque le temps de préparation touche à son terme, tous les participants pénètrent simultanément dans l'arène. Si l'un d'entre eux n'y entre pas à temps (par exemple, s'il s'arrête pour lancer un autre sort, même à incantation rapide), il sera déclaré forfait.

Début du duel. Une fois tous les participants à l'intérieur de l'arène, le duel peut commencer. Réalisez les jets d'initiative normalement (il n'y a pas de round de surprise) quoique, au début d'un duel de mages, aucun combattant ne soit considéré comme pris au dépourvu.

Effets d'un duel de mages

Un duel de mages diffère d'un combat normal par plusieurs de ses aspects.

Champ limité. Les sorts lancés au cours d'un duel de mages restent confinés à l'enceinte de l'arène. Une *boule de feu* lancée sur un magicien se tenant près des limites de l'arène n'aura aucun effet au dehors. Des monstres invoqués dans l'arène ne peuvent franchir ses frontières, qui les repoussent systématiquement comme s'il s'agissait d'un *cercle magique* de type approprié. Cette particularité permet aux spectateurs d'un duel de mages d'y assister en toute sécurité.

Action de contresort. Au cours de leur round, et en plus d'une action normale, chaque participant à un duel de mages a droit à une action de contresort. Celui-ci peut être utilisé à tout moment du round et fonctionne comme si le mage s'était préparé à utiliser un contresort contre un autre lanceur de sorts.

Par exemple, un Magicien Rouge nommé Ghorus Toth participe à un duel de mages contre Henyaek, nécromancien d'Halruaa. Henyaek, qui a une initiative plus élevée, commence par lancer une *boule de feu* sur son ennemi thayen. Ghorus Toth effectue un jet de Connaissance des sorts et utilise son action de contresort pour contrer la *boule de feu* d'Henyaek à l'aide d'une *boule de feu* de son cru. Quand vient son tour, Ghorus Toth lance un *éclair* sur son adversaire. Le nécromancien peut utiliser son action de contresort (à laquelle il n'a pas encore fait appel au cours de ce round), mais il n'a préparé ni *éclair* ni *dissipation de la magie*. Il ne peut donc contrer l'attaque et est frappé par l'*éclair*.

Le mage peut également utiliser son action simple normale pour préparer un autre contresort, avec une possibilité de contrer ainsi deux sorts par round.

Objets limités. Le duel de mages étant supposé être un concours de sorts entre deux mages, l'utilisation d'objets magiques pour attaquer directement son adversaire va à l'encontre de son esprit. Un tel acte disqualifie automatiquement le mage coupable. En revanche, l'utilisation d'un objet pour convoquer un monstre, créer un *mur de force* ou faire appel à une autre magie ne mettant pas directement en danger l'adversaire (en bref, tout ce qui ne mettrait pas un terme à un sort d'*invisibilité*) est permis.

Dégâts temporaires. Un duel de mages est un combat absolument inoffensif. Il est impossible d'y perdre la vie. Tout ce qui, en temps normal, causerait des points de dégâts normaux n'infligera ici que des points de dégâts temporaires. Les créatures qui sombrent dans l'inconscience suite à des dégâts temporaires trop importants sont considérées comme « tuées » pendant la durée du duel de mages.

Caractéristiques temporairement affaiblies ou diminuées. L'affaiblissement temporaire des caractéristiques est tout de même possible en duel de mages, bien qu'une créature parvenant à une Constitution de 0 (ou qui serait morte, suite à une perte de points de vie occasionnée par la diminution de sa Constitution) ne meure pas. Par substitution, elle conserve la valeur de Constitution minimum nécessaire pour se maintenir en vie, reste inconsciente et est considérée comme « tuée » pendant la durée du duel de mages. Les attaques qui entraînent la diminution permanente des caractéristiques se contentent de les affaiblir temporairement.

Demi-dégâts. Toutes les attaques qui occasionnent des dégâts en points de vie, de caractéristiques ou une diminution de ces dernières ne causent que la moitié des dégâts habituels (et il ne s'agit que de dégâts temporaires, tel qu'expliqué plus haut). Cette règle s'applique à toutes les actions menées au cours d'un duel de mages, y compris les attaques lancées par des créatures ayant été invoquées. Elle vise à ne pas favoriser systématiquement celui qui lancera en premier le sort le plus puissant.

Attaques mortelles. Les attaques visant à causer directement la mort de l'adversaire (telles que *désintégration*, *doigt de mort* et *mot de pouvoir mortel*) infligent en lieu et place des dégâts temporaires équivalents à la moitié du nombre maximum de points de vie habituels de la victime.

Invulnérabilité de l'arène. Aucune magie connue ne peut affecter l'existence de l'arène dans laquelle se tient le duel de mages. Elle ne peut être ni dissipée ni modifiée d'une quelconque manière, que ce soit par les candidats ou par les spectateurs.

Interférences extérieures

Si une créature autre que les duellistes pénètre dans l'arène depuis l'extérieur (que ce soit au moyen d'un déplacement ordinaire ou extraplanaire comme par le plan éthéré ou grâce à une *téléportation*), le duel de mages cesse sur-le-champ comme si tous les participants s'étaient mis d'accord sur un match nul (voir plus loin). De même, si une arme ou un effet d'attaque pénètre dans l'arène, l'attaque échoue et le duel est immédiatement stoppé comme s'il s'agissait d'un match nul.

Superviser un duel de mages entre PJ

Si les PJ se rencontrent au cours d'un duel de mages, n'en laissez aucun annoncer ses sorts à haute voix avant que les autres n'aient a) décidé de faire appel à un contresort et b) réalisé leur jet de Connaissance des sorts (DD + niveau du sort).

La fin d'un duel de mages

Lorsque le duel se termine, tous les participants guérissent des dégâts temporaires et des affaiblissements de caractéristiques subis dans son cadre. Comme s'ils avaient été dissipés, les sorts lancés pendant le duel disparaissent, de même que leurs effets durables (tels des maladies ou des empoisonnements causés par des sorts ou des monstres invoqués là). La zone magique délimitant l'arène de combat cesse d'exister. Les sorts qui sont supprimés en même temps que l'arène (tels que les sorts autres que ceux affectant le lanceur ou de contact lancés par les duellistes avant de pénétrer dans la zone) recommencent à fonctionner normalement.

Un duel de mages peut se terminer de plusieurs manières.

Défaite de l'adversaire. Lorsqu'il ne reste qu'une seule personne « non tuée » dans l'arène, elle est déclarée vainqueur du duel de mages.

Expulsion de l'adversaire. Tout départ de l'arène est considéré comme définitif. Cette règle s'applique lorsqu'un participant quitte volontairement et physiquement l'arène ou lorsqu'il en est expulsé par une créature ou un sort, mais ne concerne pas l'utilisation de sorts du même type que *clignotement*, *porte dimensionnelle* ou *téléportation* pour se déplacer à l'intérieur du périmètre de l'arène. Si tous les participants sauf un quittent l'arène, celui qui y reste est déclaré vainqueur.

Disqualification. Un participant disqualifié est considéré comme une influence extérieure sur le duel de mages (même s'il ne fait pas pour autant automatiquement avorter le combat par sa présence dans l'arène). S'il pénètre de nouveau dans l'arène après l'avoir quittée, y fait appel à la magie ou s'attaque à l'un des participants, le duel s'arrête pour cause d'interférence extérieure, tel qu'expliqué plus haut.

Temps. Un duel de mages cesse automatiquement au bout d'une heure. Si aucune des autres conditions de victoire n'a été satisfaite à ce moment-là, il s'agira d'un match nul.

Match nul. Si tous les participants actifs (non « tués ») déclarent à haute voix qu'ils ont fait match nul, alors le duel prend fin.

Le feu de lune

La Haute Initiée Courynna Jacerryl versa du lait et du vin sur l'autel de Séluné incrusté de pierres de lune, puis commença la danse tout en psalmodiant la prière sacrée à la divinité. Dix-sept jeunes religieuses, honorées de pouvoir participer à la cérémonie, calquaient leurs mouvements sur les siens. Finalement, la Haute Initiée et ses jeunes assistantes tombèrent au sol, épuisées de tant d'efforts.

Une lueur blanchâtre s'éleva de l'autel, englobant les offrandes et se déversant en direction des fidèles.

Cette nuit est bénie, dit Courynna, et c'est de bon augure pour vous toutes que Notre dame d'argent vous considère dignes de voir son présent.

La lueur s'était finalement étendue suffisamment pour entrer en contact avec les mains de l'une des novices.

Maerà, il semble qu'elle t'a choisie tout spécialement.

La lueur se rassembla de nouveau en direction de l'autel et resta là, tout en changeant de forme.

Vite, emparez-vous du feu de lune sacré. Nous n'avons pas beaucoup de temps.

Le Mystère de la Nuit est l'un des rituels sacrés dédiés à Séluné. Il doit être célébré au moins une fois l'an par sa grande prêtresse. Le rituel est très éprouvant et consiste à verser des offrandes de lait et de vin sur un autel sacré, les nuits de pleine lune. Quelquefois, lorsque la Vierge lunaire est particulièrement satisfaite, elle transforme les liquides mêlés en *feu de lune*, une masse fluide opalescente et luminescente dont la consistance ressemble à celle d'une crème. Le *feu de lune* se déverse de l'autel pour envelopper objets et êtres, les dotant souvent de pouvoirs magiques. Ce qui en reste est appelé *baume de feu de lune* et conservé par les religieuses dans des jarres spéciales en céramique d'un blanc translucide (voir chapitre des Objets magiques). Le *baume* est ensuite distribué à ceux qui ont rendu des services exceptionnels à l'Église. Les prêtresses de Séluné considèrent le *feu de lune* (et son *baume*) comme une substance sacrée et feront tout ce qui est en leur pouvoir pour le retrouver en cas de disparition suspecte.

Le *feu de lune* sert habituellement à fabriquer des *bracelets lunaires*, des *capes lunaires*, des *grains de lune* et des *élixirs lunaires* (voir chapitre Objets magiques). En général, un *feu de lune* permet de créer l'équivalent de 5 000 à 10 000 po en objets de ce type et de remplir 1d6 jarres de son *baume*.

La magie des runes

Le vieux nain posa son burin contre le mur. Ayant mis son esprit en condition par une prière au Forgeur d'âmes, il entreprit de tailler une ligne en son centre. Une seconde ligne suivit, puis un arc de cercle coupant les deux droites. Bientôt, les lignes sculptées se mirent à émettre une faible lueur d'un rouge sombre. Parmi les formes qui s'y découpèrent, la plus massive était le marteau de Moradin.

Le tailleur de pierre ne montrait aucune impatience car il savait que ce type de travaux prend du temps, fort de son expérience d'un art séculier, plus ancien que le grand-père de son grand-père. Bientôt, la plus puissante de ses runes de guérison serait prête.

La magie des runes est un moyen de lier des sorts à des objets sous la forme de runes magiques, qui se déclenchent au contact. Traditionnellement pratiquée par les nains et les géants, la magie des runes a commencé à se répandre et devient prépondérante dans d'autres régions que les montagnes et les tunnels, fiefs de ces petits et grands peuples. La magie des runes est décrite en détail dans *Les Royaumes Oubliés*.

Le magefeu

Des griffes osseuses lui labouraient le dos, lui arrachant des cris de souffrance atroces. La douleur l'investissait presque tout entière.

Shadril ouvrit les yeux et chercha le dracoliche. À quatre pattes, elle fit volte-face et vit Shargrailar qui fondait de nouveau, ses yeux glacés, enfoncés dans son crâne cruel, dardant dans sa direction, ses griffes grandes ouvertes dans le but manifeste de déchiqueter sa proie. Le regard du dracoliche croisa celui de l'ancienne voleuse de Valprofond et celle-ci se mit à rire.

De ses yeux, des flammes partirent, deux rayons ardents qui frappèrent les propres yeux du dragon mort-vivant. Une fumée s'éleva et Shargrailar hurla. Ses maigres ailes battirent désespérément sur le

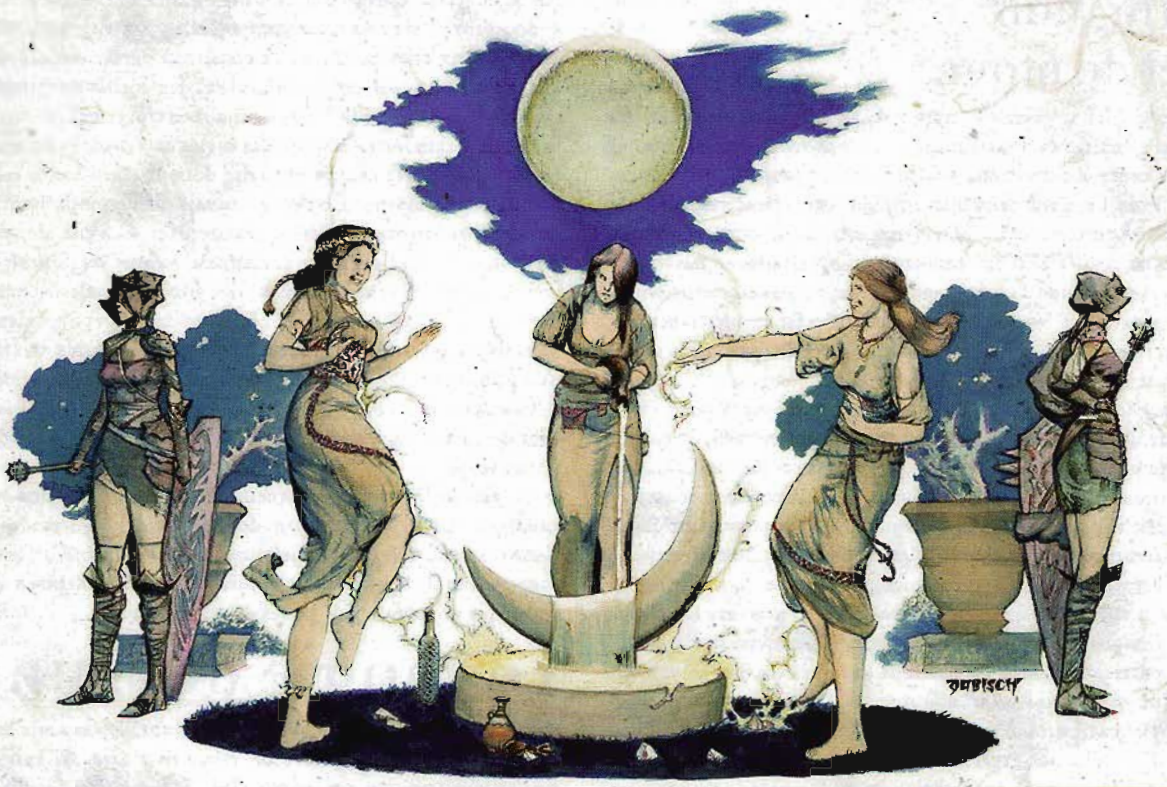


Illustration par Michael

Feu de lune

côté. Shandril riait toujours, sûre de son triomphe, alors qu'elle crachait un enfer de flammes blanches sur le dracoliche à présent aveugle. Il vacilla en l'air, reculant alors qu'il n'était qu'un brasier et s'écrasa au sol.

—Extrait du roman *Magefeu*

Le magefeu est une magie brute raffinée et maîtrisée. Sous ses manifestations bienveillantes, elle prend la forme d'une source de lumière argentée et d'énergie de guérison. Au cours d'une bataille, elle se mue en un faisceau perçant, d'un blanc bleuté et dont le rayonnement désintègre absolument tout. Le magefeu sous sa forme première est détaillé dans *Les Royaumes Oubliés* et ce qui suit en complète la description.

La caractéristique surnaturelle connue sous le nom de magefeu est considérée par beaucoup comme une disposition unique, présentée par une seule personne par génération, mais des informations plus récentes prouvent qu'il s'agit d'une contrevérité et que les porteurs de magefeu sont plus courants qu'on ne le pensait auparavant. Les personnes nées avec la capacité d'utiliser le magefeu détiennent le don de Porteur du magefeu, décrit dans le chapitre suivant.

Celles-ci peuvent accomplir des actions extraordinaires, en fonction de leur compétence, de leur talent et du volume d'énergie magique contenu en elles au moment en question. En général, le magefeu peut servir à guérir, à matérialiser des rafales de feu destructrices ou à absorber les effets magiques avec lesquels il entre en contact, bien que ceux-ci, dans leur teneur exacte, varient en fonction des circonstances et de l'utilisateur. Les porteurs de talent ont développé la capacité de lâcher de multiples rafales simultanément ou même de voler (voir au chapitre suivant, la classe des modeleurs de magefeu).

Absorption d'énergie

Un porteur du magefeu peut préparer une action dans le but d'absorber des sorts l'ayant pris pour cible comme s'il était un *sceptre d'absorption*. Il bénéficie d'un niveau d'énergie de magefeu supplémentaire à chaque niveau de sort absorbé et peut accumuler un nombre de niveaux d'énergie de magefeu égal à sa Constitution. S'il atteint son maximum, il est alors incapable d'absorber de nouveaux sorts jusqu'à ce qu'il dépense une partie de ses niveaux d'énergie de magefeu.

Si un porteur est le sujet d'un sort possèdent un niveau de sort supérieur à que ce qu'il peut accumuler à ce moment-là, il se contente d'absorber les niveaux de sorts jusqu'à son maximum et les niveaux restant sont alors divisés par niveau de sort d'origine afin de déterminer quelle proportion de l'effet parvient à son but (comme pour le sort de *renvoi des sorts*, sauf que le lanceur du sort ne court jamais le risque d'être blessé).

Si sa Constitution diminue au point que son nombre de niveaux de magefeu accumulés soit supérieur à sa Constitution du moment, les niveaux en surplus sont déchargés sous la forme de magefeu destructeur sur une créature à portée et prise au hasard (voir plus bas).

Les niveaux d'énergie de magefeu accumulés ne sont pas disponibles dans une *zone d'antimagie*, mais n'en sont pas perdus pour autant. Une fois le porteur hors de la zone, ils redeviennent opérationnels. Les effets de *dissipation de la magie* et d'autres du même type ne peuvent neutraliser les niveaux d'énergie de magefeu accumulés. Un personnage ayant accumulé des niveaux de la sorte irradie de magie comme s'il était un objet magique et possède un niveau de lanceur de sorts égal à son nombre de niveaux accumulés.

L'utilisation du magefeu

Avec une action simple, le porteur du magefeu peut dépenser ses niveaux d'énergie de magefeu accumulés, en lieu et place d'une attaque de contact au corps à corps ou à distance (distance maximale : 120 m), occasionnant 1d6 points de dégâts de magefeu par niveau dépensé (Réflexes, 1/2 dégâts, DD 20). Les dégâts causés par le magefeu sont pour moitié des dégâts de feu et pour moitié ceux du pouvoir de la magie brute. Les créatures dotées d'immunité, de résistance ou d'une protection contre les effets du feu les appliquent à la moitié des dégâts subis, mais pas à l'autre moitié. Une créature peut choisir « magefeu » comme arme dans le cadre d'un don d'Arme de prédilection.

Un porteur du magefeu peut guérir sa cible au contact, lui rendant 2 points de vie par niveau d'énergie de magefeu dépensé dans ce but. Comme il ne s'agit pas d'une énergie considérée comme une positive, elle ne blessera pas les morts-vivants.

Contrairement aux autres pouvoirs surnaturels, le magefeu est affecté par les sorts et les objets magiques qui ont un effet sur les pouvoirs magiques, tels que *sceptre d'absorption* ou *sceptre d'annulation* (s'il est dirigé vers l'apparition plutôt que vers le porteur). Il peut être dévié ou contré par un sort de *dissipation de la magie* et, théoriquement, un porteur du magefeu pourrait contrer le magefeu d'un autre. Toutefois, le magefeu étant un pouvoir surnaturel, non seulement son usage ne provoque pas d'attaque d'opportunité, mais il est sujet à la résistance à la magie.

Les réserves de sorts

Nombreuses sont les guildes de magiciens qui font usage d'une réserve de sorts. Il s'agit d'un réservoir magique de sorts dans lequel peuvent puiser ses membres (l'Ordre vigilant des mages et des protecteurs, basé à Eauprofonde, par exemple ; l'appartenance à cette organisation est définie dans la classe prestige de magicien de guilde d'Eauprofonde du chapitre suivant). En général, chacun de ses membres reçoit un focaliseur spécial (un anneau, une broche, une étole ou un autre objet facilement transportable) au moment de son initiation. Ce focaliseur donne au lanceur de sorts membre d'une guilde l'accès à la réserve de sorts. Le focaliseur est nominatif et si son propriétaire le perd, il doit s'en procurer un autre par une nouvelle initiation.

Appel de sort. La réserve de sorts peut servir à appeler un sort, quel que soit son éloignement. L'appel en soi est un pouvoir magique. Pour appeler un sort depuis la réserve de sorts, il faut posséder un emplacement de sort blanc et utilisable, ainsi que l'aptitude de classe *réserve de sorts*. Le lanceur doit vérifier la disponibilité des sorts de la réserve de sorts, avant d'appeler l'un d'entre eux. Un lanceur de sorts peut appeler quotidiennement un nombre de sorts dont le total de niveaux est inférieur ou égal à la moitié de son niveau de lanceur de sorts (avec un minimum de 1). Ainsi, un magicien de niveau 5 peut-il appeler un sort de 2e niveau ou deux sorts de 1er niveau par jour, si tant est qu'il possède suffisamment d'emplacements de sorts ouverts et que son passif d'exploitation de la réserve de sorts n'est pas trop élevé (voir plus loin).

S'il est disponible, le sort apparaît dans l'esprit du lanceur (dans un emplacement de sort ouvert du niveau adéquat) au début de son prochain round et peut alors être utilisé séance tenante. Si le sort appelé n'est pas employé dans un laps de temps d'1 minute par niveau du lanceur, le sort s'évanouit tout comme s'il avait été jeté. Ni les ensorceleurs ni les magiciens ne peuvent apprendre le sort appelé par le biais de leur accès à la réserve de sorts, malgré le fait qu'il soit présent temporairement à leur esprit.

Disponibilité des sorts. La teneur de réserve en sorts change tous les jours, en fonction des contributions des lanceurs membres (voir Passif de la réserve de sorts, ci-dessous). Le pourcentage de chances qu'un sort en particulier soit disponible dans les 24 heures est de 65 % moins 5 % par niveau de sort. Par exemple, tout sort de 1er niveau a 60 % de chances d'être disponible. En revanche, un sort de 9e niveau n'en a que 20 %. Si un sort disponible est appelé, le lanceur pourra tenter plus tard de l'appeler de nouveau avec une probabilité de disponibilité identique moins 5 % ; toutefois, si un sort n'est pas disponible, le lanceur ne pourra vérifier sa disponibilité que le jour suivant. Si un sort n'est pas disponible, le lanceur peut continuer à vérifier l'accessibilité d'autres sorts jusqu'à ce que l'un d'entre eux se révèle l'être, ce qui ne requiert pas de laps de temps supplémentaire à l'action complexe nécessaire pour lancer un sort. Dans la réserve de sorts sont stockés tous les sorts d'ensorceleur/magicien énumérés dans le *Manuel du Joueur* et d'autres au gré du MD.

Il existe trois accès à la réserve de sorts (I-III) : la *réserve de sorts I* donne accès aux sorts du 1er au 3e niveau, *réserve de sorts II* à ceux du 4e au 6e niveau et *réserve de sorts III* à ceux du 7e au 9e niveau (la réserve de sorts n'accueille aucun sort de niveau 0).

Passif de la réserve de sorts. À chaque fois qu'un lanceur fait appel à un sort, il se crée un passif. Il doit rendre un sort qu'il a préparé (ou qu'il peut lancer, s'il s'agit d'un ensorceleur) d'un niveau égal à celui de la réserve de sorts qu'il a appelé précédemment, ou plusieurs sorts dont les niveaux combinés atteignent ce niveau. Par exemple, si le lanceur a appelé un sort de 5e niveau, son passif de sorts sera de 5 niveaux, ce qu'il pourra compenser en rendant un sort de 5e niveau ou une combinaison de sorts de 2e et de 3e niveau. La restitution de sort est une action complexe, tout comme l'appel d'un sort, et l'emplacement du sort préparé dans l'esprit du lanceur se vide (ou dans le cas d'un ensorceleur, est imputé à son quota quotidien), comme si le sort avait été jeté.

Le lanceur n'est pas obligé de combler son passif envers la réserve de sorts immédiatement. En fait, il peut accumuler un passif en niveaux de sorts égal à trois fois son niveau de lanceur de sorts avant de subir des pénalités. Ainsi, un lanceur de sorts de niveau 10 (ensorceleur 6/magicien de guilde 4) pourrait faire appel à l'équivalent de 30 niveaux de sorts par le biais de la réserve de sorts. Toutefois, si le niveau de passif équivalent à 31 niveaux de sorts ou plus est atteint, son accès à la réserve de sorts sera suspendu jusqu'à ce que son passif revienne à 30 au plus.

Rien n'empêche un lanceur de payer sa dette à l'avance, ce qui lui garantit une « trésorerie positive », pour ainsi dire. De même, un magicien de guilde peut très bien accepter de régler ou de provisionner le passif de la réserve de sorts d'un autre magicien de guilde en échange d'un service, d'argent ou d'autres avantages. Ainsi, une sorte d' « économie parallèle du sort » a tendance à se développer au sein de chaque guilde, les magiciens se payant mutuellement en niveaux de réserve de sorts (communément appelés « charmes »).

Les utilisateurs de la Magie

Bien qu'en simplifiant à l'extrême, la magie apparaisse comme pouvant être classée en deux catégories distinctes : profane et divine, il existe une multitude d'autres types de magies, comme les différentes classes de lanceurs de sorts présentées dans le *Manuel des Joueurs* peuvent en témoigner. Le *Guide du Maître* et l'univers de campagne *Les Royaumes Oubliés* présentent eux aussi une grande variété de nouveaux lanceurs de sorts, de nouvelles formes de magie, de nouveaux dons ayant rapport à la magie, ainsi que de nouvelles manières d'utiliser les compétences relatives à l'apprentissage et à la manipulation de la magie. Une fois encore, toutes ces formes de magie ne sont pas les seules existantes à Faerûn, il ne s'agit en aucun cas d'une liste exhaustive. D'anciens magiciens ont laissé derrière eux d'étranges gemmes ensorcelées. Certains individus portent en eux la toute puissance de la magie pure tout en se montrant incapables de lancer le moindre sortilège. Certains gnomes parviennent à accomplir des prouesses technologiques tellement extraordinaires qu'elles s'apparentent à des effets magiques. Il arrive régulièrement que des mages parviennent à découvrir de nouvelles pratiques relatives à la métamagie. Il n'est pas non plus exceptionnel que des ensorceleurs parviennent à étendre leur champ de compétences en altérant leurs sorts de feu en sorts d'acide.

Toutes ces pratiques sont des formes acceptées de la pratique de la magie dans le monde. Et ces nombreuses utilisations ne sont elles-mêmes qu'une infime partie des innombrables possibilités offertes par la magie. Il reste encore bien des méthodes de lancement de sorts, bien des manières d'étudier et d'apprendre, et bien des manières de manipuler la magie à découvrir et à archiver. Le présent ouvrage se propose de vous présenter les formes d'utilisation les plus connues, laissant aux commères et aux amateurs tout le loisir de colporter les histoires ou les ragots qu'ils désirent sur les autres formes d'utilisation.

compétences et dons

La magie est une part fondamentale de la nature même de l'univers de Faerûn et ceux qui la manipulent forment certains des habitants les plus notables de ce monde. Il est toutefois important de se souvenir que la magie représente bien plus que la simple possibilité de lancer des sorts. La connaissance des arcanes de la magie est aussi l'un des aspects primordiaux permettant d'accéder à une véritable expertise dans la manipulation de cette force primordiale. Cette connaissance peut prendre la forme de compétences qui pourront êtres améliorées avec le temps et l'expérience ou de dons qui conféreront de nouvelles capacités de contrôle sur la magie.

Les compétences

Plutôt que de vous présenter de nouvelles compétences, cette section a pour but de vous présenter de nouvelles informations qui étendront les champs d'application de compétences déjà décrites dans le *Manuel des Joueurs*

Artisanat

Objet	Artisanat	DD
Papier (100 feuilles)	Reliure	12
Papyrus (100 feuilles)	Reliure	10
Parchemin (100 feuilles)	Reliure	10
Grimoire	Reliure	15
Rune magique*	variable	20 + niveau du sort
Tatouage magique**	Calligraphie	10, 15 ou 20

* Exige le don Inscription de runes présenté dans *Les Royaumes Oubliés*.

** Exige le sort *création de tatouage magique* présenté dans *Les Royaumes Oubliés*.

CONNAISSANCE DES SORTS

Tâche effectuée	DD
Identifier un sort contenu dans une rune	15 + niveau du sort
Dévoiler tous les pouvoirs d'un objet magique révélateur	20
Identifier si un objet ou une matière est le résultat d'un artisanat impliquant l'utilisation de la magie	20
Identifier un objet magique connu comme étant un objet magique de la Toile d'Ombre (avec l'aide d'une *détection de la magie*)	20
Déterminer les limites exactes d'une zone de magie sauvage (exige 3 rounds d'étude)	25
Déterminer si une matière première a été préparée pour pouvoir être utilisée dans les artisanats liés à la magie	25
Dessiner un cercle pour augmenter le niveau de lanceur de sorts	20 + 5 x augmentation de zone de sort
Comprendre les annotations d'un livre de sorts venu de l'étranger	25 + le plus haut niveau de sort présent dans l'ouvrage

CONNAISSANCES (MYSTÈRES)

Tâche effectuée	DD
Reconnaître la rune personnelle d'un lanceur de sort	20
Reconnaître une gemme harmonisée	25
Reconnaître la nature magique d'une rune	25
Connaître les affinités et les résistances d'une matière	25

CONNAISSANCES (RELIGION)

Tâche effectuée	DD
Identifier la divinité tutélaire d'un objet magique divin	20

CONTREFAÇON

Tâche effectuée	DD
Fabriquer un faux parchemin ou un faux livre de sort	+5 au DD de Contrefaçon

DÉSAMORÇAGE/SABOTAGE

Tâche effectuée	DD
Désamorcer une rune magique	25 + niveau du sort (comme pour un piège magique classique)

FOUILLE

Tâche effectuée	DD
Détecter un *portail* actif ou inactif (exige le domaine Portail)	20

UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES

Tâche effectuée	DD
Simuler la possession du don Magie de la Toile d'Ombre de manière à pouvoir utiliser un objet de Toile d'Ombre en toute sécurité	30

Les dons

Les dons présentés dans ce chapitre viennent compléter les listes de dons présentées dans le *Manuel des Joueurs* et dans *Les Royaumes Oubliés*. Ces dons obéissent aux règles du *Manuel des Joueurs* en ce qui concerne la manière et le nombre de fois où ils peuvent être choisis. Aucun de ces dons ne sont des dons régionaux.

ABSENCE DE COMPOSANTE MATÉRIELLE [MÉTAMAGIE]

Le personnage peut lancer des sorts sans composante matérielle.

Conditions : n'importe quel autre don de métamagie.

Avantage : un sort lancé en utilisant ce don ne requiert aucune composante matérielle. Les sorts ne demandant aucune composante matérielle ne sont pas affectés par ce don. Les sorts demandant l'utilisation de composantes matérielles d'une valeur supérieure à 1 po ne sont pas non plus affectés par ce don. Un sort à composante matérielle absente utilise un emplacement de sort de même niveau que le sort original.

CONTRESORT RÉACTIF [GÉNÉRAL]

Le personnage peut réagir rapidement pour contrer les sorts lancés par ses adversaires.

Conditions : Contresort amélioré, Science de l'initiative.

Avantage : une fois par round, le personnage peut contrer un sort adverse même s'il n'a pas préparé une action pour cela. Ce contresort prend la place de son action normale pour le round. Il ne peut pas utiliser ce don quand il est pris au dépourvu.

Utilisation normale : sans ce don, il faut préparer votre action (voir page 134 et 152 du *Manuel des Joueurs*) pour pouvoir effectuer un contresort.

CONVOCATION AMÉLIORÉE [GÉNÉRAL]

Les créatures que le personnage convoque sont plus puissantes que la normale.

Condition : jeteur de sorts de niveau 2+.

Avantage : les créatures que le personnage convoque avec l'aide des sorts de convocation sont légèrement plus puissantes. Elles gagnent +1 point de vie par DV et un bonus d'aptitude de +1 sur leurs jets d'attaque et de dégâts.

EXTENSION DE ZONE [MÉTAMAGIE]

Le personnage peut lancer des sorts avec une zone d'effet étendue.

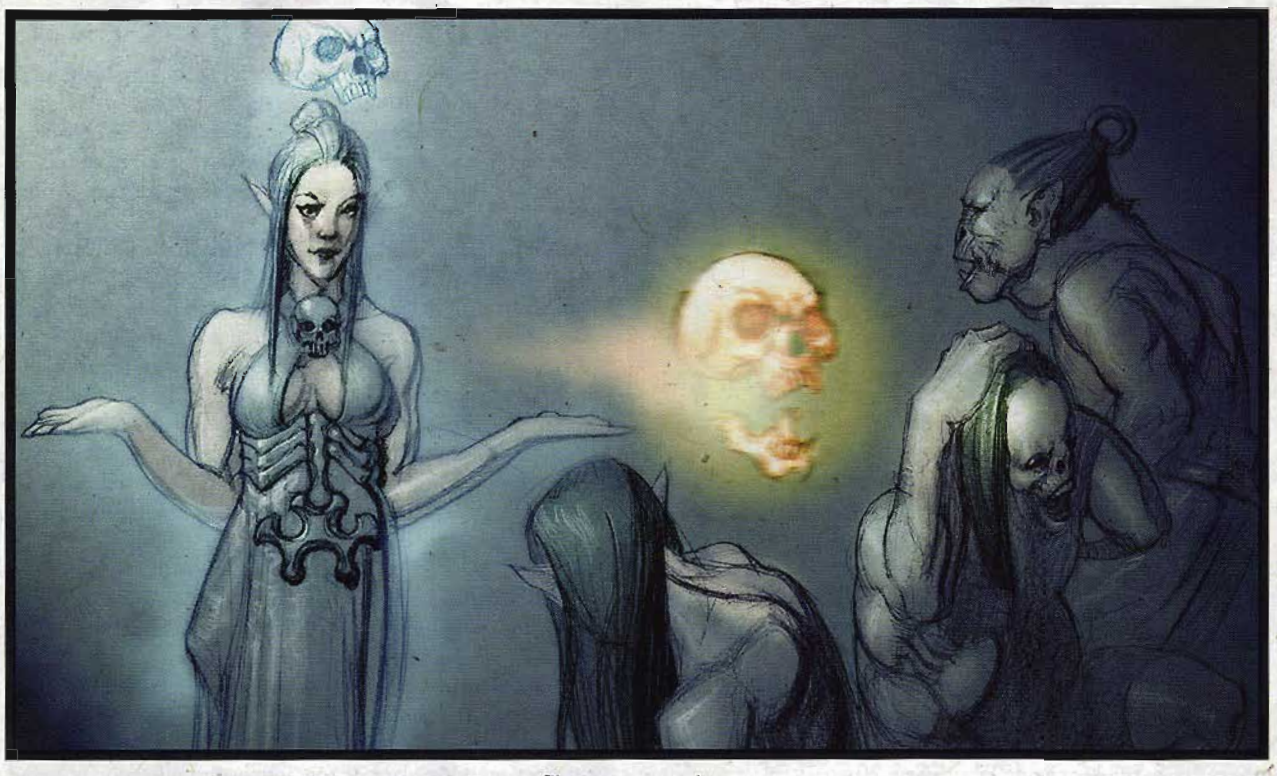
Avantage : un sort modifié par ce don, dont la zone d'effet est un rayonnement, une émanation ou une étendue, voit son rayon augmenter de 50%. Les sorts qui n'ont pas l'un de ces trois types de zone d'effet ne sont pas affectés. Un sort à zone étendue utilise un emplacement de sort de trois niveaux de plus que son niveau actuel.

HARMONISATION DES GEMMES [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage sait conférer à une gemme le pouvoir de stocker un sort jusqu'à ce qu'un effet le déclenche.

Conditions : Intelligence 13+, Artisanat (taille des pierres fines ou précieuses), jeteur de sorts profanes de niveau 3+.

Avantage : Le personnage peut stocker un sort de magie profane dans une gemme. Il doit pouvoir lancer le sort (préparé s'il vous faut le faire, ou simplement connu autrement) et être en possession



Signature magique

de tous les focaliseurs et composantes matérielles nécessaires. Si le lancement du sort implique une réduction du total de points d'expérience, il doit alors payer ce coût au début de l'harmonisation en même temps que le coût en PX propre à l'harmonisation elle-même. De la même manière les composantes du sort sont consumées au début de l'incantation mais pas les focaliseurs (un focaliseur utilisé pour harmoniser une gemme pourra être réutilisé). Le niveau de lanceur du sorts choisi doit être suffisant pour lancer normalement le sort et ne peut pas être supérieur au niveau de lanceur de sorts du personnage.

Une gemme ne peut être harmonisée qu'avec un unique sort. La gemme doit avoir une valeur minimale de 50 po par niveau du sort qui va y être stocké. La valeur de base d'une gemme harmonisée (sans compter sa valeur propre) est égale à 50 po multiplié par niveau du sort stocké et par le niveau de lanceur du sorts choisi. Lors de l'harmonisation, il faut dépenser 1/25 de ce prix de base en PX et dépenser des matières premières valant la moitié de ce prix de base plus la valeur de base de la gemme elle-même.

Reportez-vous à la section consacrée à la magie des gemmes dans le chapitre précédent pour de plus amples détails concernant les gemmes harmonisées et la magie des gemmes.

PORTEUR DU MAGEFEU [GÉNÉRAL]

L'aventurier est l'un des rares individus dotés du talent inné permettant de contrôler la magie pure sous la forme du magefeu.

Avantage : le personnage peut utiliser le magefeu pour absorber l'énergie des sorts, pour projeter des rafales destructrices ou pour prodiguer des soins, comme cela est décrit dans la section Le magefeu du chapitre précédent.

Spécial : ce don n'est accessible qu'au niveau 1 de personnage. L'acquisition de ce don est soumise à l'accord du Maître du Donjon.

RÉSISTANCE DES SORTS [GÉNÉRAL]

Les sorts du personnage sont particulièrement finement élaborés. Ils résistent plus facilement aux tentatives visant à les dissoudre.

Avantage : tous les jets de dissipation effectués contre les sorts du personnage sont affectés d'un malus de -2.

SIGNATURE MAGIQUE [GÉNÉRAL]

Le personnage a développé une signature visuelle ou auditive unique, qui imprègne les manifestations de ses sorts. Tous les sorts qu'il lance reflètent plus ou moins fortement cette signature et ceux qui en forment le cœur sont plus efficaces.

Condition : capacité de lancer au moins un sort d'illusion.

Avantage : le personnage choisi une signature propre à sa manière de lançer des sorts. Lorsqu'il lance un sort au cœur de sa signature, il bénéficie d'un bonus de +1 à son niveau de lanceur de sorts. Le DD des jets de Connaissance des sorts effectués pour reconnaître un sort lancé par le personnage est augmenté de +5, que celui-ci fasse partie de sa signature ou non.

Une signature magique a deux composantes. La première est un ensemble de sorts formant le cœur de la signature. Cette ensemble est composé d'un sort de chaque niveau accessible au personnage. Par exemple, un magicien de niveau 5 peut choisir *rayon de givre*, *projectile magique*, *nuée de boules de neige de Snilloc* et *vol* comme sorts au cœur de sa signature.

La deuxième composante est un effet visuel ou auditif partagé par tout les sorts que lance le personnage, par exemple : « feu », « glace » ou « crânes grimaçants ». Toutefois, cette signature ne change pas les effets du sorts, mis à par l'augmentation du niveau de lanceur de sorts pour les sorts au cœur de la signature. Par exemple, si votre signature et le « feu » alors un *projectile magique* peut avoir l'apparence de projectiles enflammées, cela reste un

effet de force, et les dégâts infligés ne seront donc pas des dégâts de feu. Si votre signature est représentée par des « crânes grimaçants » un sort de *vol* pourra se manifester comme une douzaine de crânes entourant et soulevant le personnage.

SUBSTITUTION ÉNERGÉTIQUE [MÉTAMAGIE]

Le personnage peut lancer un sort utilisant un type d'énergie de manière à ce qu'il en utilise une autre.

Conditions : n'importe quel autre don de métamagie, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères).

Avantage : le personnage choisi un type d'énergie : acide, froid, électricité, feu ou son. Il peut alors modifier n'importe quel sort de ce type d'énergie par celle qu'il a choisie lors de l'acquisition de ce don. Le sort modifié fonctionne exactement de la même manière que la version originale à l'exception du type de dégâts qui est aussitôt modifié. Par exemple, une *boule de feu* acide aura la même zone d'effet (étendue de 6 m de rayon), mais elle infligera des dégâts d'acide et non pas de feu.

Si un sort a des effets secondaires, le sort modifié les conserve. Par exemple, le sort *cri* offre la possibilité d'assourdir des créatures et d'infliger des dégâts supplémentaires à des créatures cristallines ; si le feu est substitué au son lors de l'utilisation de ce sort, les victimes pourront quand même être assourdies et les créatures cristallines subiront quand même le double de dégâts. Parfois les effets secondaires mineurs d'un sort sont directement liés à la nature de l'énergie utilisée, par exemple, une *sphère de feu* pourra enflammer des objets, mais une *sphère de feu* composée simplement de son ou d'acide ne pourra alors pas avoir ces mêmes effets mineurs.

Lorsqu'un sort inflige des dégâts qui ne sont pas directement liés à une énergie, le don Substitution énergétique n'affecte alors pas cette partie du sort. Par exemple, *tempête de grêle* inflige 3d6 points de dégâts d'impact et 2d6 de dégâts de froid. Une *tempête de grêle* électrique infligera donc 3d6 points de dégâts d'impact et 2d6 points de dégâts d'électricité.

Un sort à énergie substituée utilise un emplacement de sort de même niveau que le sort original.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, il s'applique à chaque fois à une forme d'énergie différente.

Les classes de prestige

Ces classes de prestige sont accessibles aux joueurs en plus de celles présentées dans le *Guide du Maître* et dans *Les Royaumes Oubliés*.

Artificier gnome

Les artificiers gnomes se reposent généralement sur la technologie pour créer des mécanismes fantastiques mais ils n'hésitent pas à manipuler la magie de l'ombre lorsque la technologie seule ne suffit pas à leur permettre de réaliser ce qu'ils désirent. Leurs armes, armures et équipements exigent un entretien régulier et des réparations constantes mais ils produisent des effets qui peuvent rivaliser avec bon nombre de sorts de magie profane.

La plupart des artificiers gnomes sont d'exceptionnels artisans. Ils sont généralement issus des rangs des bardes, des roublards ou des magiciens (les illusionnistes forment tout particulièrement d'excellents artificiers en raison de leur accès privilégié à la magie de l'ombre). Quelques prêtres et rôdeurs explorent parfois les mystères de cette classe, mais il est particulièrement rare pour les membres des autres classes de devenir artificier, tout simplement en raison de l'importante variété de connaissances et de compétences requises.

Les artificiers gnomes PNJ apprécient grandement d'échanger des informations entre eux et ils entretiennent une saine compétition dans le domaine de l'inventivité. Ils peuvent indifféremment, et en fonction de la nature de chacun, travailler en équipe ou en solitaire. Certains artificiers qui ont décidé de se retirer de la recherche active de nouvelles inventions trouvent aisément de quoi occuper leur temps en poursuivant des études de magie ou en devenant des conseillers recherchés dans les grands projets de construction tels que les ponts ou les forteresses.

Bien que cette classe de prestige soit connue sous le nom d'artificier gnome, quelques humains sont connus pour en faire partie. Ces derniers sont toutefois tous originaires du Lantan. Ils se nomment eux-mêmes les artificiers lantans mais ils sont en tous points identiques à la classe de prestige des artificiers gnomes.

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir un artificier gnome, un personnage doit satisfaire aux conditions suivantes.

Race : gnome (ou humain de la région du Lantan).

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Artisanat (fabrication d'armures, fabrication d'armes, forge, taille de pierres fines et précieuses, serrurerie, orfèvrerie ou fabrication de pièges), degré de maîtrise de 4 dans deux autres compétences d'Artisanat de la liste précédente et en Connaissances (architecture) et Connaissances (ingénierie), degré de maîtrise de 3 en Alchimie et Profession (apothicaire, ingénieur ou ingénieur de siège) et degré de maîtrise de 2 en Désamorçage/sabotage.

Dons : Réflexes surhumains, Talent (n'importe quelle compétence d'Artisanat ci-dessus).

Sorts : capacité de lancer des sorts de magie profane de 1er niveau de l'école d'Illusion.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de l'artificier gnome (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (architecture et ingénierie) (Int), Désamorçage/ sabotage (Int), Estimation (Sag), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Perception auditive (Sag) et Profession (Sag).

Reportez-vous au chapitre 4 : Les compétences du *Manuel des Joueurs* pour une description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE CLASSE

Toutes les particularités et aptitudes suivantes sont liées à la classe de prestige d'artificier gnome.

Armes et armures. Les artificiers gnomes sont formés au maniement des armes courantes et du bouclier, ainsi qu'au port d'armure légère et intermédiaire. Notez qu'une armure plus lourde que l'armure de cuir impose un malus aux jets d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Évasion, Saut et Vol à la tire.

Objet d'artificier. Un artificier gnome a la possibilité de créer des objets non-magiques qui peuvent dupliquer les effets de

certains sorts. Plutôt que d'utiliser la magie pour accomplir un effet particulier, l'artificier utilisera ses connaissances des pistons, des engrenages, des lentilles et de toute autre technologie utile. Le résultat de ces créations est généralement un objet qui paraît peu pratique à porter et complexe, doté de nombreuses excroissances, de fils, de rouages et de lentilles. Par défaut, tous les objets d'artificiers utilisent deux espaces d'objet : un espace quelconque et un espace de « cape » ou un espace de « ceinture. » Il est possible de construire des objets qui n'utiliseront qu'un seul espace, mais ils coûteront alors le double du prix normal à fabriquer.

Un artificier ne peut concevoir que des objets qui dupliquent les effets des pouvoirs d'artificiers qu'il connaît (voir ci-dessous). Tous les objets d'artificiers ont des charges qui représentent les substances nécessaires à leur bon fonctionnement. Après un certain nombre d'utilisations, l'objet cessera de fonctionner jusqu'à ce que l'artificier dépense du temps et de l'argent pour le reconstruire. Par exemple, un artificier décide de créer un objet en forme de bracelet qui donnerait à son utilisateur l'équivalent des effets de *force de taureau* : l'objet en question dispose de 50 charges et, lorsque ces charges auront été utilisées, l'objet n'aura plus de pouvoir tant qu'un artificier ne l'aura pas reconstruit. Reconstruire un objet coûte la moitié de ce qu'il aurait fallu dépenser pour le créer à partir de rien.

Fabriquer un objet d'artificier demande du temps et des ressources similaires à ce dont pourrait avoir besoin un magicien pour créer un objet magique (1 jour par 1000 po du prix de base). Toutefois, contrairement à la création d'objets magiques, les artificiers n'ont pas à dépenser de PX lors de ce processus de création. Il leur suffit de passer le temps requis et d'investir les ressources nécessaires pour créer l'objet de leur désir. La formule suivante vous permettra de déterminer le prix de base d'un objet :

Effet	Prix de base
50 charges*, activation à usage	Niveau de pouvoir** x niveau d'artificier*** x 1000 po
Utilisation d'un seul espace	Multiplier le prix total par 2

* Un artificier peut créer un objet doté d'un minimum de 5 charges. Le coût sera alors réduit proportionnellement.

** Un objet doté d'un pouvoir de niveau 0 a une valeur égale à la moitié d'un objet doté d'un pouvoir de niveau 1 lors de la détermination du prix de base.

*** Un artificier peut créer un objet comme s'il était d'un niveau d'artificier moins élevé que son niveau actuel tant que ce niveau obéit au minimum imposé pour avoir accès au pouvoir conféré à l'objet.

Par exemple, un artificier de niveau 3 souhaite fabriquer un objet conférant les effets de *force de taureau* (comme nous l'avons vu plus haut). *Force de taureau* est un pouvoir d'objet de 2e niveau (voir ci-dessous), c'est pourquoi la création de cet objet doté de 50 charges au niveau minimum requis coûtera 2 x 3 x 1000 po, soit 6000 po et 6 jours de travail. Une fois que toutes les charges auront été utilisées, l'objet deviendra inutile.

Les objets d'artificiers obéissent aux règles de la page 243 du *Guide du Maître* concernant la détermination du coût des objets dotés de plusieurs capacités. Les objets d'artificiers obéissent aux même limitations d'espace que les objets magiques (bracelet, heaume, cape et ainsi de suite), un personnage ne pourra donc pas utiliser un objet qui utilise un espace de bracelet en même temps qu'il portera une paire de *gantelets d'ogre*.

Les objets d'artificiers sont généralement gros et encombrants. Multipliez le niveau de pouvoir de l'objet (un pouvoir de niveau 0 comptant comme 1/2 niveau) par 30 dm³ et par 2,5 kg pour obtenir le volume et le poids total de l'objet (ajoutez ensemble le poids et le volume d'objets aux pouvoirs multiples). Ces objets sont suffisamment grands pour pouvoir être pris pour cible individuellement dans le cadre de l'action frapper un objet. Un objet dispose de 5 points de résistance par 30 dm³ de volume et d'une solidité de 10. Un objet peut être composé de matériaux particuliers (tels que l'adamantium ou le mithral) afin d'augmenter leur solidité ou leurs points de vie : considérez chaques 30 dm³ de l'objet comme une épée longue afin de modifier le prix initial (ces matériaux spéciaux ne modifient toutefois pas la reconstruction de l'objet).

Pouvoirs des objets d'artificiers gnomes. Tandis que les mages manipulent les puissances profanes et que les prêtres utilisent l'énergie divine, les artificiers utilisent des objets technologiques et des produits chimiques pour produire des résultats similaires. Tout comme des mages néophytes dotés d'un maigre répertoire de sortilèges, un artificier commence sa carrière doté de quelques tours technologiques. Tandis qu'il monte en niveau, l'artificier gagne de nouveaux pouvoirs d'objets comme cela est indiqué sur la table 3-1 : l'artificier gnome. L'artificier peut aussi acheter des informations concernant des objets conçus par d'autres artificiers ou encore les trouver dans des ouvrages consacrés aux secrets de la technologie. Les prix de ces informations sont équivalents à ceux de parchemins contenant des sorts équivalents. Par exemple, Hendrak Filacier est un artificier gnome de niveau 1. Au cours de ses voyages il rencontre Waywocket Brisegemme, un autre artificier gnome, et il lui paye 25 po en échange du secret d'un pouvoir d'objet de 1er

TABLE 3-1 : L'ARTIFICIER GNOME

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vigueur	Jet de Réflexes	Jet de Volonté	Spécial	Pouvoirs d'objet connus 0	1er	2e	3e	4e
1	+0	+0	+2	+0	Objet d'artificier	4	2	–	–	–
2	+1	+0	+3	+0	Objet bonus	5	2	–	–	–
3	+2	+1	+3	+1	Talent	5	3	1	–	–
4	+3	+1	+4	+1	Objet bonus	6	3	2	–	–
5	+3	+1	+4	+1	Récupération	6	4	2	1	–
6	+4	+2	+5	+2	Objet bonus	7	4	3	2	–
7	+5	+2	+5	+2	Prototype	7	5	3	2	1
8	+6	+2	+6	+2	Objet bonus	8	5	4	3	2
9	+6	+3	+6	+3	Effet d'ombre	8	5	4	3	2
10	+7	+3	+7	+3	Objet bonus	9	5	5	4	3

niveau qui lui est encore inconnu. Un artificier peut rechercher de nouveaux pouvoirs d'objets comme un magicien recherche de nouveaux sorts.

Pour apprendre un pouvoir d'objet ou pour créer un objet l'utilisant, l'artificier doit disposer d'une valeur d'Intelligence de 10 + le niveau de pouvoir d'objet. Le DD d'un objet d'artificier est de 10 + le niveau de pouvoir d'objet + le bonus de caractéristique de la plus faible valeur de caractéristique nécessaire pour apprendre le pouvoir.

Activer un objet est une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. La plupart des objets fonctionnent de manière totalement technologique et ne font absolument pas appel à la magie. C'est pourquoi ces objets fonctionnent normalement dans une *zone d'antimagie*, leurs effets ne peuvent pas non plus être contrés ou dissipés.

Quelques objets repoussent toutefois les limites de la technologie et puisent une partie de leurs capacités dans les pouvoirs de la magie de l'école d'Illusion (ombre). De tels pouvoirs sont indiqués dans la liste suivante avec un double astérisque. Il s'agit alors de pouvoirs surnaturels qui ne fonctionnent donc pas au sein d'une *zone d'antimagie*, mais qui ne peuvent toutefois pas être contrés ou dissipés. Un artificier gnome doit être au minimum du niveau 9 pour pouvoir incorporer ces pouvoirs à ses objets.

Parce que les pouvoirs d'objets dupliquent les capacités des sorts homonymes, leurs effets recouvrent (et ne se cumulent pas) les effets des sorts qu'ils copient. C'est pourquoi les effets d'un objet donnant *grâce féline* ne se cumuleront pas avec les effets du sort *grâce féline*.

Illustration par Sam Wood

Artificier gnome

Liste des pouvoirs d'objets d'artificier gnome

Niveau 0 – *carreau projeté*, choc électrique*, détection du poison, éclaboussure d'acide*, illumination, lumière, manipulation à distance, rayon de givre, toux d'Horizikaul*.*

1er niveau - *brume de dissimulation, courage de Kaupaer*, décharge électrique, détection des morts-vivants, endurance aux énergies destructives, feuille morte, graisse, mains brûlantes, mugissement d'Horizikaul*, objet projeté*, pattes d'araignée, prise corrosive*, repli expéditif, saut, vision nocturne*,*

2e niveau - *bélier*, détection de l'invisibilité, flèche acide de Melf, force de taureau, fracassement, grâce féline, lumière du jour, nappe de brouillard, natation*, poignard de feu*, poussière scintillante, vision dans le noir.*

3e niveau - *bourrasque, éclair, flèches enflammées, nuage nauséabond, respiration aquatique, sol brisé*, tempête de neige**, vol**.*

4e niveau - *brouillard dense, cri, extinction des feux, mur de feu**, mur de glace**, rouille, tempête de grêle**.*

* Nouveau sort présenté dans cet ouvrage.

** Exige la capacité effet d'ombre.

Objet bonus. En atteignant le niveau 2, l'artificier gnome obtient un objet à pouvoir unique doté de 50 charges. Le pouvoir doit être connu de l'artificier et il fonctionne au niveau de ce dernier. On considère que l'artificier travaillait sur cet objet au cours de son temps libre et il ne lui est donc pas nécessaire de dépenser de l'argent pour l'acquérir. L'artificier gnome gagne un objet bonus supplémentaire tous les niveaux pairs suivants.

Dysfonctionnement des prototypes d'artificier

Il peut arriver qu'un dysfonctionnement survienne lors de l'utilisation d'un objet. Le MD déterminera la nature du dysfonctionnement, qui infligera par défaut 1d6 points de dégâts par niveau de pouvoir.

- Si le pouvoir de l'objet est un effet à distance, il affectera alors l'utilisateur ou un de ses alliés plutôt que sa cible initiale. Si l'utilisateur était la cible, l'objet affectera alors une cible au hasard.
- Si le pouvoir de l'objet est un effet à distance, il prendra alors effet à une distance aléatoire comprise entre l'utilisateur et la portée maximale.
- L'objet inflige 1d6 points de dégâts par niveau de pouvoir à son utilisateur.
- L'objet inflige les dégâts indiqués ci-dessus à l'utilisateur et il perd 1d10 charges.
- L'objet inflige les dégâts indiqués ci-dessus à l'utilisateur et il cesse de fonctionner jusqu'à ce que l'utilisateur le répare, ce qui lui coûtera 1/10 du prix de base.
- L'objet s'active 1d4 rounds plus tard que ce qui était attendu de l'utilisateur. Il affecte une cible au hasard si le pouvoir est un effet à distance.
- L'objet s'active 1d4 heures plus tard que ce qui était attendu de l'utilisateur. Il affecte une cible au hasard si le pouvoir est un effet à distance.

Talent. Au niveau 3, l'artificier gnome gagne le don Talent (Désamorçage/sabotage).

Récupération. À partir du niveau 5, un artificier peut démonter un objet et utiliser les pièces ainsi récupérées pour un autre objet. Cela permet de réduire le prix de base du nouvel objet de 1/2 fois la valeur de l'objet démonté. Un objet auquel il manque des charges a une valeur proportionnellement réduite.

Prototype. Dès le niveau 7, un artificier peut fabriquer un objet disposant d'un pouvoir qu'il ne connaît pas. Ces prototypes coûtent le double du prix normal et ils sont peu fiables. À chaque fois qu'un artificier utilise le pouvoir d'un prototype, il doit effectuer un jet de niveau d'artificier (DD = niveau d'artificier du pouvoir de l'objet + 1) pour parvenir à activer l'objet. Tout autre individu tentant d'activer le pouvoir du prototype recevra un malus de -5 sur ce jet. Un échec lors de ce jet indique un dysfonctionnement (reportez-vous à l'encadré consacré aux dysfonctionnements sur la page précédente. Si un dysfonctionnement se produit, la charge prévue pour l'utilisation du pouvoir est tout de même utilisée, quel que soit le résultat de l'incident.

Le pouvoir d'objet utilisé par le prototype doit appartenir à la liste des pouvoirs d'objets et l'artificier ne peut de toute manière pas incorporer de pouvoir exigeant la capacité d'effet d'ombre avant le niveau 9.

Effet d'ombre (Sur). Dès le niveau 9, l'artificier peut fabriquer des objets qui puisent une partie de leur pouvoir surnaturel dans la puissance de l'ombre. Il peut désormais incorporer à ses créations des pouvoirs marqués d'un double astérisque dans la liste des pouvoirs d'objets.

Danseur de sorts

Les danseurs de sorts sont des jeteurs de sorts particulièrement énergiques qui puisent la force de leur magie dans l'énergie quasi-primaire du chant et de la danse. Ils manipulent la magie d'une manière similaire à celle des ensorceleurs ou des bardes, ils créent la magie lorsqu'ils en ont besoin, puisant alors dans un vaste répertoire de sorts. Cette forme de magie est toutefois particulièrement exténuante et coûteuse pour leur organisme. Certains les nomment des chanteurs de sorts mais la composante primaire de leur magie est la danse.

La plupart des danseurs de sorts sont des ensorceleurs ou des bardes. Toutefois, quelques magiciens peuvent être trouvés parmi leurs rangs, ainsi que quelques prêtres de divinités telles que Milil, Sharess et Oghma. Les personnages issus d'autres classes ne deviennent pratiquement jamais des danseurs de sorts. La plupart des danseurs de sorts sont des femmes.

Les PNJ danseurs de sorts voyagent souvent en compagnie de bandes de ménestrels, de bardes et de danseurs. Leurs talents de danseurs sont exceptionnels même sans l'usage de la magie et leur caractère itinérant leur évite que les gens s'intéressent trop longuement à eux. Certains lanceurs de sorts conservateurs détestent ouvertement les danseurs de sort et certains hommes et femmes du peuple les craignent et les accusent de pactiser avec les diables et les démons.

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir un danseur de sorts, un personnage doit satisfaire aux conditions suivantes.

Compétences : degré de maîtrise de 6 en Représentation (danse, cinq autres formes au choix), degré de maîtrise de 4 en Acrobaties et Concentration.

Dons : Endurance, Esquive, Magie de guerre, Souplesse du serpent.

Sorts : capacité de lancer des sorts de 3e niveau.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du danseur de sorts (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (mystères) (Int), Natation (For), Profession (Sag), Représentation (Cha), Saut (Dex) et Scrutation (Int).

Reportez-vous au chapitre 4 : Les compétences du *Manuel des Joueurs* pour une description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE CLASSE

Toutes les particularités et aptitudes suivantes sont liées à la classe de prestige de danseur de sorts.

Armes et armures. Les danseurs de sorts sont formés au maniement des armes courantes, mais pas du bouclier ou au port d'armure.

Sorts. Un danseur de sorts s'entraîne essentiellement à parfaire sa maîtrise de la magie. C'est pourquoi, lorsqu'un personnage gagne un nouveau niveau de danseur de sorts, il gagne l'accès à de nouveaux sorts disponibles chaque jour comme s'il avait aussi gagné un niveau dans la classe de lanceur de sorts qu'il développait avant de passer à cette classe de prestige. Le personnage ne gagnera toutefois aucun autre avantage auquel il aurait pu prétendre en continuant à progresser dans cette précédente classe (comme une capacité accrue à repousser les morts-vivants, des dons de métamagie ou de création d'objets par exemple).

Si un personnage a plus de une classe de lanceur de sorts avant de devenir danseur de sort, il doit alors décider de la classe à laquelle il attribue chaque niveau de danseur de sorts afin de déterminer son nombre de sorts par jour.

Danse de sorts (Sur). La danse de sorts est un moyen d'améliorer l'efficacité d'un sort en accomplissant une violente danse magique juste avant l'incantation. Le danseur de sorts choisit un

TABLE 3-2 : DANSEUR DE SORTS

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vigueur	Jet de Réflexes	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour
1	+0	+0	+2	+2	Danse de sorts	+1 niveau de classe existante
2	+1	+0	+3	+3	*Danse captivante*, esquive totale	+1 niveau de classe existante
3	+1	+1	+3	+3	Danse coordonnée	+1 niveau de classe existante
4	+2	+1	+4	+4	*Danse du sommeil*	+1 niveau de classe existante
5	+2	+1	+4	+4	*Danse de confusion*	+1 niveau de classe existante

ou plusieurs de ses dons de métamagie qu'il désire appliquer à son sort puis il commence sa danse (les sorts des écoles d'Évocation et de Nécromancie ne peuvent pas être améliorés par la danse des sorts). Lorsque la danse s'achève, le danseur effectue un jet de Représentation contre un DD de 10 + niveau du sort (modifié par les dons de métamagie). Si ce jet échoue, le sort disparaît sans effet. Si le jet est réussi, le sort est lancé modifié par les dons de métamagie choisis (mais son niveau n'est pas modifié).

Pour chaque niveau supplémentaire du sort normalement imposé par un don de métamagie, un round entier de danse est nécessaire pour altérer le sort. Le danseur doit danser le nombre requis de rounds puis, lors de sa prochaine action, il pourra alors lancer le sort modifié par la métamagie (s'il ne lance pas le sort au cours de ce round, l'effet de la danse est alors perdu). Par exemple, un danseur de sort décide d'étendre l'effet d'un sort de *force du taureau*, il danse alors durant deux rounds complets (l'ajustement de niveau du sort lié à Extension de l'effet), puis il lance *force de taureau* (en action simple) altéré par l'Extension d'effet. Les dons Incantation statique et Incantation rapide ne peuvent pas être utilisés en conjonction avec une danse des sorts. Le danseur de sort doit connaître le don de métamagie avec lequel il compte altérer le sort.

Danseur de sorts

La danse des sorts impose d'importants mouvements. Le danseur doit se déplacer d'une distance au moins égale à la moitié de sa vitesse au cours de chaque round de danse. Ce mouvement est inclus dans l'action complexe de la danse, cela signifie ainsi que le danseur ne peut pas effectuer de pas de déplacement de 1,50m au cours des rounds où il danse. Tandis qu'il effectue une danse des sorts, le danseur provoque des attaques d'opportunité normalement. Il peut toutefois effectuer des jets d'Acrobaties pour éviter les attaques d'opportunité.

Un danseur de sorts peut danser sans danger durant un nombre de rounds par jour égal à son modificateur de Constitution plus son niveau de danseur de sorts. Chaque sort lancé après une danse de sorts au-delà de cette limite l'oblige à effectuer un jet de Vigueur (DD = 10 + le nombre total de rounds passés en danse de sorts au cours de la journée) pour éviter de perdre temporairement 2 points de Constitution et de devenir fatigué (si le personnage est déjà fatigué, il devient épuisé et ne peut accomplir de nouvelle danse de sorts tant qu'il ne sera pas au moins revenu au niveau fatigué).

Si la Constitution du danseur de sort se trouve suffisamment affaiblie pour que le nombre de rounds où il peut danser sans danger par jour soit dépassé, il doit immédiatement effectuer un jet de Vigueur pour chacun des rounds de danse surnuméraire. Chaque échec a les conséquences détaillées ci-dessus.

***Danse captivante* (Mag).** Dès le niveau 2, une fois par jour le danseur de sorts peut obtenir les effets d'un *discours captivant* sur une cible en pratiquant une danse particulière. L'effet est en tout point identique à celui du sort *discours captivant* mais il ne requiert pas de composante verbale et la composante gestuelle est remplacée par la danse. Le DD pour résister à ce sort est égal à 10 + niveau de danseur de sort + modificateur de Charisme. L'effet se poursuit tant que le personnage continue sa danse (qui est identique à une danse des sorts). Au niveau 4, le danseur de sorts peut utiliser *danse captivante* deux fois par jour.

Esquive totale (Ext). Dès le niveau 2, le danseur de sorts gagne la capacité d'Esquive totale. S'il se retrouve exposé à un effet qui autoriserait un jet de sauvegarde de Réflexes pour ne subir que la moitié des dégâts (comme une *boule de feu* par exemple), il ne prend aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde. L'Esquive totale ne peut être utilisée que si le danseur de sorts ne porte pas d'armure ou une armure légère.

Danse cordonnée (Ext). Dès le niveau 3, le danseur de sorts peut coordonner sa danse avec celle d'un autre danseur de sorts afin de partager l'effort d'un lancement de sort. Le personnage assistant doit danser au cours des mêmes rounds que le danseur de sorts principal, puis il effectue un jet de Représentation : pour chaque tranche de 10 points obtenue au résultat de ce jet, le « coût » de la danse des sorts est réduit de 1 round (jusqu'à une réduction maximale de 3 rounds pour un jet de 30 ou plus). Cela ne réduit pas le nombre de rounds nécessaire à cette danse des sorts mais ils ne comptent pas dans le total de rounds de danse de sorts quotidien du danseur principal. Cependant, toute danse des sorts compte au moins pour un round, même aidé par un danseur assistant. Un danseur de sorts ne peut coordonner sa danse qu'avec un seul autre danseur de sorts.

Exemple : un danseur de sorts souhaite augmenter l'intensité d'un sort du 2e niveau au 5e niveau (+3 niveaux). Pour cela il doit passer 3 rounds en danse des sorts. Si un autre danseur coordonne sa danse à la sienne et qu'il obtient 22 sur son jet de Représentation (Danse), la danse de sorts n'aura « coûté » qu'un round (sur son total de rounds de danse de sorts par jour) au lieu de 3.

***Danse du sommeil* (Mag).** Dès le niveau 4, une fois par jour le danseur de sorts peut obtenir les effets d'un *sommeil* sur les créatures proches en pratiquant une danse particulière. Cela exige 1 round entier de danse (comme une danse de sorts) après quoi les créatures dans une émanation de 9m de rayon centré sur le danseur seront sujettes à un sort de *sommeil* (Volonté annule, DD = 10 + niveau du danseur de sorts + modificateur de Charisme) pour une durée de 1 minute par niveau du danseur de sorts.

***Danse de confusion* (Mag).** Dès le niveau 5, une fois par jour le danseur de sorts peut obtenir les effets d'un *confusion* sur les créatures proches en pratiquant une danse particulière. Cela exige 1 round entier de danse (comme une danse de sorts) après quoi les créatures situées à 4,50m ou moins du danseur seront sujettes à un sort de *confusion* (Volonté annule, DD = 10 + niveau du danseur de sorts + modificateur de Charisme) pour une durée de 1 round par niveau du danseur de sorts.

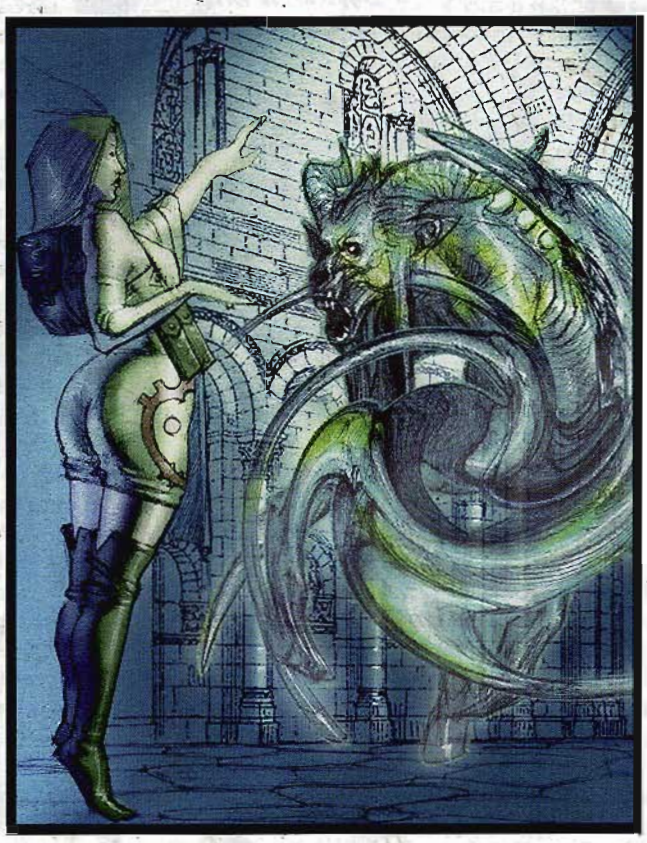
Illustration par Michael Dubisch

Incantatrix

Les incantatrix sont les plus fervents adeptes de l'utilisation de la métamagie en Faerûn. Ils étudient tout particulièrement les sorts qui modifient les autres sorts et ils sont aussi connus pour leur passion à l'égard de la magie qui permet de révoquer des êtres provenant d'autres plans.

La plupart des incantatrix sont des magiciens et des ensorceleurs de grand talent, on connaît aussi quelques bardes qui ont suivi les enseignements de cette classe de prestige. Rares sont toutefois les incantatrix issus de multiclassages de prêtre ou de druide. Ces deux classes fondant souvent les bases de leur croyance sur des êtres d'autres plans, une telle attitude peut trop facilement entrer en conflit avec les pratiques des incantatrix.

Les PNJ incantatrix agissent généralement de manière indépendante, bien qu'il puisse leur arriver de former des groupes afin de résoudre un problème commun. La plupart d'entre eux détestant les intrusions de créatures d'autres plans dans le Plan Matériel, bon nombre d'incantatrix considèrent de leur devoir de détruire les *portails* actifs menant vers d'autres plans. De ce fait, les incantatrix sont bien souvent les sources d'informations les plus fiables concernant les *portails* situés dans la région où ils vivent. Comme ils ne sont munis que de peu de magie de combat offensive susceptible d'affecter les créatures normales, ils préfèrent souvent éviter le combat ou voyager avec des compagnons capables de les protéger.



Incantatrix

Illustration par Carlo Arellano

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir un incantatrix, un personnage doit satisfaire aux conditions suivantes.

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Connaissances (mystères) et Connaissances (les plans), degré de maîtrise de 4 en Concentration et Connaissance des sorts.

Dons : Volonté de fer et un don de métamagie.

Sorts : capacité de lancer des sorts de magie profane de 3e niveau.

Compétences de classe

Les compétences de l'incantatrix (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Scrutation (Int).

Reportez-vous au chapitre 4 : Les compétences du *Manuel des Joueurs* pour une description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de classe

Toutes les particularités et aptitudes suivantes sont liées à la classe de prestige d'incantatrix.

Armes et armures. Les incantatrix ne sont pas formés au maniement des armes ou au port d'armure.

Sorts. Un incantatrix s'entraîne essentiellement à parfaire sa maîtrise de la magie. C'est pourquoi, lorsqu'un personnage gagne un nouveau niveau d'incantatrix, il gagne l'accès à de nouveaux sorts disponibles chaque jour comme s'il avait aussi gagné un niveau dans la classe de lanceur de sorts qu'il développait avant de passer à cette classe de prestige. Le personnage ne gagnera toutefois aucun autre avantage auquel il aurait pu prétendre en continuant à progresser dans cette précédente classe (comme des dons de métamagie ou de création d'objets par exemple).

Si un personnage a plus de une classe de lanceur de sorts avant de devenir incantatrix, il doit alors décider de la classe à laquelle il attribue chaque niveau d'incantatrix afin de déterminer son nombre de sorts par jour.

École spécialisée. Lorsqu'il devient un incantatrix, le personnage choisit alors de focaliser son étude de la magie sur les sorts de protection et de métamagie, laissant ainsi de côté les autres types de sorts. En pratique, cela signifie que les incantatrix sont des spécialistes de l'école d'Abjuration (ils gagnent tous les avantages d'une école de prédilection) et ils doivent donc choisir la ou les écoles qui leur seront désormais interdites (*Manuel des Joueurs* page 39 – toutefois un incantatrix ne pourra jamais choisir l'école de Transmutation en école opposée). L'incantatrix ne pourra plus jamais apprendre de sorts des écoles qui lui sont interdites, il pourra toutefois utiliser les sorts qu'il avait appris avant de devenir incantatrix et utiliser les objets qui sont activés par fin d'incantation ou à potentiel magique (*Guide du maître* page 175). Si l'incantatrix était précédemment un magicien spécialisé dans l'abjuration, il n'a alors pas besoin de sélectionner une nouvelle école interdite. Un barde ou un ensorceleur qui devient incantatrix doit choisir une école opposée pour pouvoir bénéficier de la spécialisation.

Révocation (Ext). L'incantatrix gagne un bonus de +2 à tous ses jets de dissipation et ses jets de niveau de lanceur de sorts lorsqu'ils sont effectués pour blesser, bannir ou vaincre la résistance

magique d'une créature provenant d'un autre plan que le Plan Matériel. Cela inclut les jets de dissipations prenant pour cible les sorts de *convocation de monstres*.

Don supplémentaire de métamagie. Aux niveaux 1, 5 et 10, l'incantatrix peut choisir un don supplémentaire de métamagie.

Voir l'éthéré (Sur). Une fois par jour, un incantatrix de niveau 3 ou plus peut regarder dans le Plan Éthéré pour un nombre de rounds égal à son niveau de classe. Il peut voir les créatures éthérées jusqu'à une distance de 18 mètres. Toutefois, elles lui apparaîtront grises et immatérielles (comme les objets du Plan Matériel apparaissent aux créatures éthérées). Ce pouvoir ne donne pas à l'incantatrix de capacité particulière lui permettant d'attaquer les créatures éthérées, mais il peut tout de même utiliser normalement les sorts et les effets qui affectent ces êtres (comme les effets de force et d'abjuration). Ainsi, il lui sera donc possible de lancer un *projectile magique* contre une créature éthérée.

Frapper l'éthéré (Sur). Dès le niveau 4, l'incantatrix peut altérer ses sorts de manière à ce qu'ils puissent frapper les créatures éthérées qu'il aura pu repérer. Altérer un sort de cette manière fonctionne comme lorsqu'un ensorceleur modifie un sort par la métamagie – les sorts dont le temps d'incantation est une action voient ce temps d'incantation passer à un round complet et les sorts dont le temps d'incantation était plus long exigent encore un round complet de plus avant de prendre effet. Le sort ainsi altéré prend effet sur le Plan Éthéré et non pas sur le Plan Matériel.

Esprit endurant (Sur). Dès le niveau 6, l'incantatrix devient immunisé aux effets de mort et aux attaques d'absorption d'énergie.

Métamagie instantanée (Sur). Une fois par jour, un incantatrix de niveau 7 ou plus peut utiliser l'un de ses dons de métamagie sur un sort sans avoir à le préparer (s'il est magicien) ou à augmenter le temps d'incantation (s'il est ensorceleur ou barde). Le sort d'un magicien ainsi altéré fonctionne comme s'il avait été préparé par la métamagie mais son emplacement de sort reste inchangé. Le sort d'un ensorceleur ou d'un barde est lancé sans modification du temps d'incantation mais il fonctionne tout de même comme s'il avait été altéré par le don de métamagie. Au niveau 9, l'incantatrix peut utiliser ce pouvoir deux fois par jour. L'incantatrix ne peut utiliser cette capacité si le sort métamagique utiliserait un emplacement de sort d'un niveau qui lui est inaccessible. Par exemple, un magicien 5/incantatrix 4 ne pourrait pas lancer un sort de 5e niveau à incantation silencieuse de façon instantanée, puisqu'il ne dispose pas d'emplacement de sort du 6e niveau.

Science de la métamagie (Sur). Dès le niveau 8, l'incantatrix a appris à maîtriser la métamagie à un point où, lorsqu'il utilise un don de métamagie, l'augmentation de niveau imposée par le don est réduite de un (les dons de métamagie nécessitant un emplacement de sort d'un niveau supérieur ou du même niveau ne sont pas affectés). Par exemple, un magicien incantatrix pourrait donc préparer une *boule de feu* à incantation rapide comme un sort de 6e niveau plutôt que de 7e niveau.

***Absorption de charge* (Mag).** Un incantatrix de niveau 10 peut absorber une charge d'un objet magique chargé afin d'utiliser cette énergie magique pour se soigner. Si l'objet ainsi pris pour cible par cette capacité est un bâton, le niveau de sort est égal au plus faible sort du bâton qui utilise une charge pour être activé. Le personnage gagne 1d6 points de vie par niveau du sort lié à la charge absorbée. Si l'incantatrix a déjà atteint son maximum de points de vie, les points supplémentaires deviennent alors des points de vie temporaires (maximum +20) qui disparaîtront au bout de 10 minutes. Une créature peut effectuer un jet de Volonté afin d'éviter que l'un des objets qu'elle porte ou qu'elle transporte soit ainsi vidé.

Mage ménestrel

Des magiciens et des ensorceleurs ont fait partie des membres des Ménestrels depuis les origines de cette organisation. Nombre de ses plus anciens membres actuels sont de puissants mages. Parmi les principaux alliés de l'organisation se trouvent aussi d'influents magiciens et ensorceleurs qui ont ouvert aux Ménestrels l'accès aux connaissances qu'ils ont accumulées. Mystra, déesse de la magie, est l'une des divinités tutélaires des Ménestrels ; la divinité qui la précéda fut l'une de celles qui inspirèrent la fondation de l'organisation. Pourvue d'un aussi riche passé magique, il était inévitable que l'organisation des Ménestrels développe quelques connaissances et pratiques magiques spécifiques aux besoins de ses agents.

Le mage ménestrel a deux principales responsabilités. La première d'entre elle est d'aider les Ménestrels avec l'aide de ses connaissances et de ses pouvoirs magiques. Cette aide peut prendre la forme de sorts lancés dans un combat impliquant un autre Ménestrel, de magie de divination utilisée pour retrouver un agent disparu ou encore d'étude lorsqu'il s'agit d'examiner les livres de sorts volés à un Magicien Rouge. Bien évidemment, de nombreux mages ménestrels sont aussi des agents de l'organisation. Dans ce dernier cas, ils n'hésitent pas à utiliser toutes

TABLE 3–3 : INCANTATRIX

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vigueur	Jet de Réflexes	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Don supplémentaire de métamagie	+1 niveau de classe existante
2	+1	+0	+0	+3	Révocation	+1 niveau de classe existante
3	+1	+1	+1	+3	Voir l'éthéré	+1 niveau de classe existante
4	+2	+1	+1	+4	Frapper l'éthéré	+1 niveau de classe existante
5	+2	+1	+1	+4	Don supplémentaire de métamagie	+1 niveau de classe existante
6	+3	+2	+2	+5	Esprit endurant	+1 niveau de classe existante
7	+3	+2	+2	+5	Métamagie instantanée 1/jour	+1 niveau de classe existante
8	+4	+2	+2	+6	Science de la métamagie	+1 niveau de classe existante
9	+4	+3	+3	+6	Métamagie instantanée 2/jour	+1 niveau de classe existante
10	+5	+3	+3	+7	Don supplémentaire de métamagie, Absorption de charge	+1 niveau de classe existante

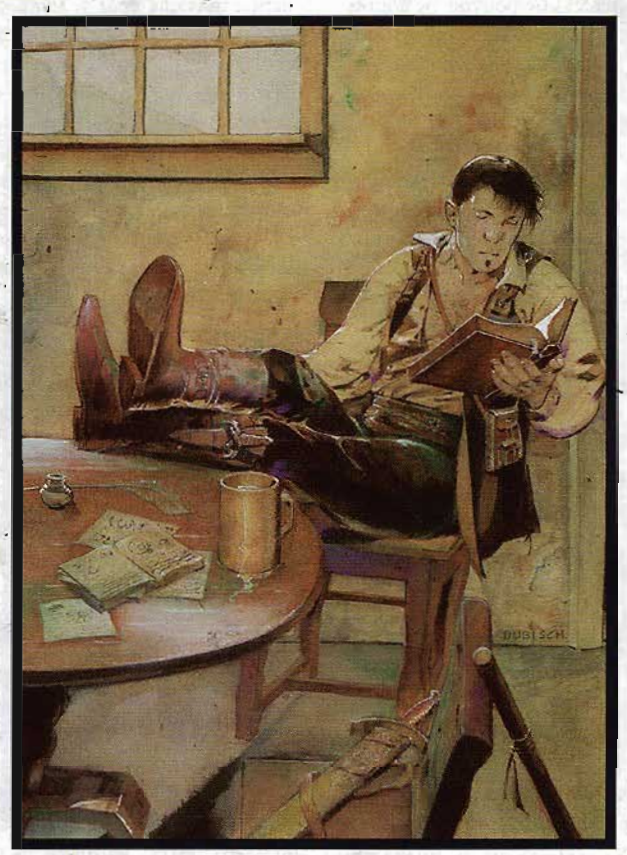
leurs capacités magiques afin de pouvoir accomplir leur devoir au mieux et afin de contrer plus efficacement les actions de groupes maléfiques.

La deuxième principale responsabilité du mage ménestrel est d'étudier, d'archiver et de transmettre les anciens savoirs, et tout particulièrement ceux concernant la magie profane. Les mages ménestrels ne se limitent toutefois pas à l'étude de la magie profane. Nombreux sont en effet ceux qui deviennent des experts dans d'autres domaines de connaissance. Certains étudient la nature, complétant ainsi d'un regard différent les connaissances apportées par les druides. D'autres étudient l'histoire, combinant alors leur connaissance de la magie avec l'étude des forces qui modelèrent le monde et les pratiques magiques actuelles. Bien qu'ils ne soient peut-être pas les égaux de certains des plus grands érudits des Royaumes Oubliés, les érudits ménestrels sont toutefois grandement respectés dans leur domaine d'expertise.

Les magiciens, les ensorceleurs et les bardes font d'habiles mages ménestrels. Les personnages multiclassés roublard/ magicien et roublard/ensorceleur sont aussi relativement communs au sein de cette classe de prestige.

Les mages ménestrels voyagent généralement en compagnie d'autres Ménestrels ou d'alliés de leur organisation. Même seul, un mage ménestrel peut compter sur l'aide providentielle de ceux qui soutiennent la cause de son organisation.

Dés de vie : d4.



Mage ménestrel

CONDITIONS

Pour devenir un mage ménestrel, un personnage doit satisfaire aux conditions suivantes.

Alignement : non mauvais.

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Connaissance des sorts et Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 5 en Connaissances (folklore local), degré de maîtrise de 4 en Concentration, Connaissances (au choix) et Scrutation, degré de maîtrise de 2 en Psychologie.

Dons : Extension de durée, Vigilance.

Sorts : capacité de lancer des sorts de magie profane de 3e niveau.

Spécial : les individus qui désirent entrer dans l'organisation des ménestrels doivent être parrainés par un membre actif et recevoir l'accord des Grands Ménestrels.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du mage ménestrel (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (au choix) (Int), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équitation (Dex), Langage secret (Sag), Langue (aucune), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha) et Scrutation (Int).

Reportez-vous au chapitre 4 : Les compétences du *Manuel des Joueurs* pour une description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE CLASSE

Toutes les particularités et aptitudes suivantes sont liées à la classe de prestige de mage ménestrel.

Armes et armures. Les mages ménestrels sont formés au maniement des armes courantes, mais pas au port d'armure.

Sorts. Un mage ménestrel s'entraîne essentiellement à parfaire sa maîtrise de la magie. C'est pourquoi, lorsqu'un personnage gagne un nouveau niveau de mage ménestrel, il gagne l'accès à de nouveaux sorts disponibles chaque jour comme s'il avait aussi gagné un niveau dans la classe de lanceur de sorts profanes qu'il développait avant de passer à cette classe de prestige. Le personnage ne gagnera toutefois aucun autre avantage auquel il aurait pu prétendre en continuant à progresser dans cette précédente classe (comme des dons de métamagie ou de création d'objets par exemple).

Illustration par Michael Dubisch

TABLE 3-4 : MAGE MÉNESTREL

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vigueur	Jet de Réflexes	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Connaissance Ménestrel, perspicacité d'Oghma	+1 niveau de classe existante
2	+1	+0	+0	+3	Théorie profane	+1 niveau de classe existante
3	+1	+1	+1	+3	Extension de durée	+1 niveau de classe existante
4	+2	+1	+1	+4	Absence de composante matérielle	+1 niveau de classe existante
5	+2	+1	+1	+4	Grâce de Mystra	+1 niveau de classe existante

Si un personnage a plus de une classe de lanceur de sorts profanes avant de devenir mage ménestrel, il doit alors décider de la classe à laquelle il attribue chaque niveau de mage ménestrel afin de déterminer son nombre de sorts par jour.

Connaissance ménestrel. Tout comme les bardes, les ménestrels ont la capacité de découvrir d'étranges connaissances oubliées en liant des faits apparemment anodins. Cette capacité fonctionne de la même manière que la capacité de savoir bardique de la classe de barde. Si un mage ménestrel dispose de niveaux de barde (ou de niveaux dans une classe dotée de la même capacité, tel que le gardien du savoir ou l'éclaireur ménestrel), ses niveaux de barde et de mage ménestrel se cumulent dans le cadre de l'utilisation de cette capacité.

Perspicacité d'Oghma. En tant que gardien des connaissances, le mage ménestrel développe un intérêt conséquent dans l'étude de nombreux domaines. Il gagne donc gratuitement le don Talent pour l'une de ses compétences de Connaissances.

Extension de durée. Au cours de leur étude de l'histoire et des légendes, les mages ménestrels apprennent certains secrets des anciennes magies, notamment quelques rudiments de la magie du *mythal* des elfes. Ces découvertes leurs permettent d'améliorer certains des sorts qu'ils lancent afin que leur durée soit prolongée. Les mages ménestrels peuvent lancer un sort sous l'effet du don Extension de durée sans pour autant modifier le temps d'incantation ou le niveau de l'emplacement de sort. Le mage ménestrel peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à son bonus de Charisme +1.

Absence de composante matérielle. De plus amples études des secrets anciens de la magie ont permis aux mages ménestrels de se passer de composante matérielle pour certains sorts. Cette capacité leur donne gratuitement le don Absence de composante matérielle.

Grâce de Mystra. Le mage ménestrel gagne un bonus d'intuition de +2 sur tous ses jets de sauvegarde contre les effets magiques.

Illustration par Michael Dubisch

Magicien de guerre

Magiciens de guerre de Cormyr

Les Magiciens de guerre de Cormyr sont probablement parmi les mages de batailles les plus respectés de tout Faerûn. Entraînés par des mages combattants expérimentés, ils sont à même de dévaster des champs de bataille entiers. Lors de la guerre contre la horde tuigane, ils furent l'une des pièces maîtresse qui permirent de protéger les troupes alliées largement dépassées par le nombre. Lors du récent affrontement contre le dragon et ses serviteurs gobelins, nombreux furent les Magiciens de guerre qui perdirent la vie afin de retenir le plus gros de l'assaut. Depuis leur création, ils se sont révélés comme l'une des armes les plus efficaces qui soit pour contrer et répondre aux marques d'hostilités des nations hostiles voisines. La route pour parvenir à entrer au sein de ce corps d'élite est longue, difficile et souvent solitaire. Mais ceux qui y parviennent gagnent le respect de leurs pairs et du peuple de Cormyr ainsi que la gratitude des rois de cette nation.

Comme il est possible de l'imaginer, les magiciens forment les meilleurs Magiciens de guerre mais, en dépit de son nom, cette caste n'est pas réservée aux seuls magiciens. Ainsi il n'est pas rare d'y trouver des ensorceleurs que leur dévotion à certaines formes de magie a transformés en de puissants serviteurs du royaume de Cormyr. Bien que les bardes puissent prétendre accéder à cette classe de prestige, rares sont ceux qui s'aventurent sur cette voie.

La plupart des Magiciens de guerre servent directement le royaume de Cormyr et une telle charge leur permet rarement de partir à l'aventure. Toutefois, certains Magiciens de guerre préfèrent agir de manière différente et se chargent de traquer les menaces potentielles pour leur royaume et de désamorcer les situations conflictuelles avant qu'elles dégénèrent.

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir un Magicien de guerre, un personnage doit satisfaire aux conditions suivantes.

Alignement : non mauvais, non chaotique

Compétences : degré de maîtrise de 10 en Connaissance des sorts.

Dons : Extension de portée, Extension de zone, Maniement des armes de guerre (au choix).

Sorts : capacité de lancer des sorts de magie profane de 4e niveau.

Compétences de classe

Les compétences du Magicien de guerre (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (au choix) (Int), Profession (Sag) et Scrutation (Int).

Reportez-vous au chapitre 4 : Les compétences du *Manuel des Joueurs* pour une description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de classe

Toutes les particularités et aptitudes suivantes sont liées à la classe de prestige de Magicien de guerre.

Armes et armures. Les Magiciens de guerre ne sont pas formés au maniement des armes ou au port d'armure.

Sorts. Un Magicien de guerre s'entraîne essentiellement à parfaire sa maîtrise de la magie. C'est pourquoi, lorsqu'un personnage gagne un nouveau niveau de Magicien de guerre, il gagne accès à de nouveaux sorts disponibles chaque jour comme s'il avait aussi gagné un niveau dans la classe de lanceur de sorts qu'il développait avant de passer à cette classe de prestige. Le personnage ne gagnera toutefois aucun autre avantage auquel il aurait pu prétendre en continuant à progresser dans cette précédente classe (comme augmenter les capacités d'un familier, acquérir des dons de métamagie ou de création d'objets par exemple).

Si un personnage a plus de une classe de lanceur de sorts avant de devenir Magicien de guerre, il doit alors décider de la classe à laquelle il attribue chaque niveau de Magicien de guerre afin de déterminer son nombre de sorts par jour.

Arme de prédilection. Le Magicien de guerre gagne gratuitement le don Arme de prédilection pour une arme de guerre de son choix. Il doit être capable d'utiliser cette arme pour lui appliquer ce don.

Don supplémentaire de métamagie. Les Magiciens de guerre apprennent rapidement à concentrer leurs études sur des principes d'efficacité. C'est pourquoi ils s'intéressent aux différentes techniques de métamagie. Au niveau 2, puis au niveau 4, le Magicien de guerre gagne gratuitement un don de métamagie de son choix.

Extension de zone. Une bonne part de l'entraînement d'un Magicien de guerre est consacrée à l'étude de l'essence même de la magie. Au cours de son entraînement, il apprend aussi à s'adapter rapidement aux changements qui peuvent affecter un champ de bataille. Bien qu'il puisse préparer de nombreux sorts avec des techniques de métamagie, il est fréquent que le mage soit contraint de modifier les sorts qu'il lancera au dernier moment. Dès le niveau 3, un Magicien de guerre peut lancer un sort comme s'il avait été préparé avec le don de métamagie Extension de zone. Le mage n'a pas besoin de préparer son sort à l'avance, ce don n'augmente pas le temps d'incantation et il n'augmente pas le niveau de l'emplacement du sort. Le Magicien de guerre peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 1 + son bonus de Charisme (s'il en a un).

Grande extension de zone. Cette capacité est particulièrement importante pour les Magiciens de guerre car elle leur permet d'utiliser moins de sorts pour vaincre plus d'ennemis. Les Magiciens apprennent donc à affiner leur compréhension des dimensions affectées par les sorts de manière à pouvoir encore agrandir les zones d'effet déjà augmentées par le don Extension de zone. À chaque fois qu'un Magicien de guerre de niveau 5 lance un sort à zone étendue, le rayon de la zone d'effet du sort augmente de 100% au lieu de 50%. Ainsi, une *boule de feu* à zone étendue affectera une étendue de 12 m de rayon au lieu de 9 m.

Table 3-5 : Magicien de guerre

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vigueur	Jet de Réflexes	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour
1	+0	+2	+0	+2	Arme de prédilection	+1 niveau de classe existante
2	+1	+3	+0	+3	Don supplémentaire de métamagie	+1 niveau de classe existante
3	+1	+3	+1	+3	Extension de zone	+1 niveau de classe existante
4	+2	+4	+1	+4	Don supplémentaire de métamagie	+1 niveau de classe existante
5	+2	+4	+1	+4	Grande extension de zone	+1 niveau de classe existante

Magicien de guilde d'Eauprofonde

L'Ordre vigilant des mages et des protecteurs est l'une des plus puissantes organisations d'Eauprofonde, mais la plupart des habitants de cette ville ne sont toutefois pas au courant de son existence. La dame maîtresse de l'ordre, Mhair Szeltune, a choisi de conserver une stricte neutralité à l'égard des affaires politiques et économiques de la cité. Elle encourage les magiciens de l'ordre à poursuivre leur apprentissage de la magie et à laisser la politique aux autres. Les magiciens de l'ordre étudient et échangent des informations, ils créent aussi des objets magiques afin de soutenir l'indépendance financière de l'ordre et ils offrent leurs services à la cité en tant que mages-veilleurs ou combattants du feu (lorsqu'ils disposent de sorts ou d'objets leur permettant de combattre le feu). La stricte neutralité politique de l'ordre et l'assistance qu'il fournit à la cité se sont avérées payantes puisque non seulement l'ordre est peu connu mais ceux qui le connaissent ne le craignent nullement.

La majorité des membres de l'ordre est composée de magiciens, mais tous les autres lanceurs de sorts profanes sont les bienvenus. L'ordre est ainsi composé de nombreux ensorceleurs ainsi que de quelques bardes, en retirant les mêmes avantages que leurs compagnons magiciens, mais ils bénéficient moins des connaissances accumulées par l'ordre en raison de la manière dont ils pratiquent la magie.

Les magiciens de guilde d'Eauprofonde sont généralement des résidents permanents de la cité ou, tout du moins, des résidents qui s'installent pour d'assez longues périodes de temps. Il existe toutefois autant de personnalités différentes au sein de l'ordre que des magiciens qui le composent.

Cette classe de prestige peut servir de modèle pour que le MD puisse développer d'autres classes de prestige de magiciens de guildes au sein des Royaumes Oubliés. Un membre de la Confrérie des arcanes de Luskan disposera certainement de certaines capacités identiques à celles des mages de la guilde d'Eauprofonde (ils auront au moins accès à une réserve de sorts), ce n'est bien sûr pas pour autant qu'il en perdra son originalité sur de nombreux autres points.

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir un magicien de guilde, un personnage doit satisfaire aux conditions suivantes.

Alignement : non mauvais.

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Connaissances (mystères) et Connaissance des sorts, degré de maîtrise de 4 en Alchimie et Scrutation.

Dons : Écriture de parchemins, un don quelconque de

métamagie et soit Efficacité des sorts accrue soit École renforcée (école au choix).

Sorts : capacité de lancer des sorts de magie profane de 3e niveau.

Spécial : les individus qui désirent entrer dans l'ordre doivent verser 1000 po lors de la cérémonie d'initiation.

Compétences de classe

Les compétences du magicien de guilde (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (au choix) (Int), Profession (Sag) et Scrutation (Int).

Reportez-vous au chapitre 4 : Les compétences du *Manuel des Joueurs* pour une description de ces compétences.

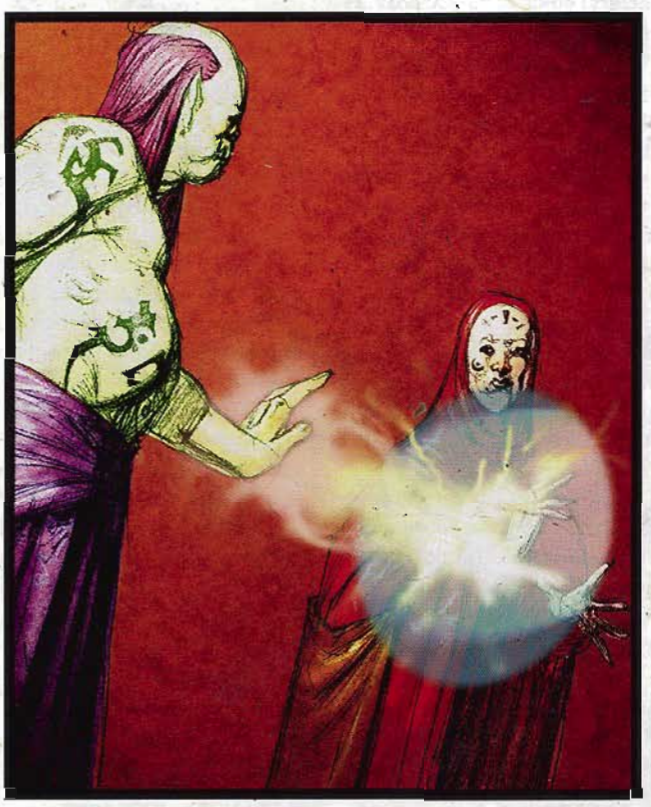
Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de classe

Toutes les particularités et aptitudes suivantes sont liées à la classe de prestige de magicien de guilde.

Armes et armures. Les magiciens de guilde ne sont pas formés au maniement des armes ou au port d'armure.

Sorts. Un magicien de guilde s'entraîne essentiellement à parfaire sa maîtrise de la magie. C'est pourquoi, lorsqu'un personnage gagne un nouveau niveau de magicien de guilde, il gagne accès à de nouveaux sorts disponibles chaque jour comme s'il avait aussi gagné un niveau dans la classe de lanceur de sorts qu'il développait avant de passer à cette classe de prestige. Le personnage ne gagnera toutefois aucun autre avantage auquel il aurait pu prétendre en continuant à progresser dans cette précédente classe (comme des dons de métamagie ou de création d'objets par exemple).



Magicien de guilde

Illustration par Carlo Arellano

Si un personnage a plus de une classe de lanceur de sorts avant de devenir magicien de guilde, il doit alors décider de la classe à laquelle il attribue chaque niveau de magicien de guilde afin de déterminer son nombre de sorts par jour.

Membre. Le personnage devient un membre reconnu de l'Ordre vigilant des mages et des protecteurs. Il dispose désormais du droit de vote lors des décisions collégiales, de la possibilité d'utiliser les immenses ressources des bibliothèques et des salles de travail de l'ordre (bien sûr, les possibilités d'accès à ces endroits sont régies par le code de l'ancienneté) et il dispose enfin de la possibilité de renouveler ses réserves d'ingrédients de sorts (les ingrédients communs sont généralement gratuits ou d'un prix symbolique tandis que les ingrédients plus onéreux sont disponibles mais au prix habituel).

Le statut de membre de l'ordre implique les responsabilités et devoirs suivants :

- Une cotisation mensuelle de 25 po (il est possible de payer jusqu'à un an à l'avance).
- Obéissance aux règles édictées par les dirigeants.
- Obligation d'aider les autres membres de l'ordre dans le besoin (c'est-à-dire lorsqu'ils sont en danger mais aussi lors de situations moins délicates).
- Défendre la cité d'Eauprofonde lorsque les maîtres ou les autorités légitimes d'Eauprofonde en font la demande.
- Vouer une partie de son temps et de son énergie à l'ordre (malus de 10% sur les PX gagnés).

Ce dernier devoir est généralement considéré comme le plus coûteux de tous. Chaque saison, un membre doit passer dix jours à aider directement l'ordre. Cette aide peut prendre différentes formes selon la volonté des maîtres : travailler avec les gardes de la cité, servir de gardien magique pour des besoins privés, passer quelques jours en compagnie des combat-

Table 3-6 : magicien de guilde d'Eauprofonde

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vigueur	Jet de Réflexes	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Membre, acquisition de sorts améliorée	+1 niveau de classe existante
2	+1	+0	+0	+3	*Réserve de sorts I*	+1 niveau de classe existante
3	+1	+1	+1	+3	Don supplémentaire de création d'objet	+1 niveau de classe existante
4	+2	+1	+1	+4	Langage supplémentaire	+1 niveau de classe existante
5	+2	+1	+1	+4	Contresort amélioré	+1 niveau de classe existante
6	+3	+2	+2	+5	*Réserve de sorts II*	+1 niveau de classe existante
7	+3	+2	+2	+5	Dissipation renforcée	+1 niveau de classe existante
8	+4	+2	+2	+6	Langage supplémentaire	+1 niveau de classe existante
9	+4	+3	+3	+6	Sort *Annulation d'enchantement*	+1 niveau de classe existante
10	+5	+3	+3	+7	*Réserve de sorts III*	+1 niveau de classe existante

tants du feu de la cité, créer des objets magiques, accomplir des besognes administratives... La forme précise que peut prendre cette aide n'a pas besoin d'être détaillée à moins que le MD ou le joueur ne l'estiment nécessaire. Cependant, quelle que soit la forme que prend cette aide, il en résulte une pénalité de 10% sur les PX gagnés par le personnage. Cette pénalité est cumulative avec d'autres pénalités éventuelles (telles que celle éventuellement due à un multiclassage). Ce coût représente la création d'objets magiques et le lancement de sorts spécifiquement pour la guilde, ainsi que l'investissement en temps et en énergie du personnage. Il doit tout de même payer le coût intégral en or et en PX pour les objets qu'il fabrique pour son propre compte.

Acquisition de sorts améliorée. Lors de chaque progression de niveau dans la classe de prestige de magicien de guilde, le personnage gagne trois sorts de son choix et d'un niveau qui lui est accessible, qu'il peut ajouter à son livre de sort.

***Réserve de sort* (Mag).** Dès le niveau 2, les membres de la guilde peuvent puiser des sorts du 1er au 3e niveau dans une source commune connue sous le nom de réserve de sorts. Au niveau 6, ils peuvent puiser des sorts d'un niveau allant jusqu'au 6e de la réserve de sorts et au niveau 10, il leur est alors possible de puiser des sorts allant jusqu'au 9e niveau. Reportez-vous à la description de la réserve de sorts dans le chapitre précédent.

Don supplémentaire de création d'objet. Au niveau 3, un membre de l'ordre peut choisir un don supplémentaire de création d'objet (il lui faut cependant toutefois respecter les conditions d'acquisition).

Langage supplémentaire. Les membres de l'ordre étudient l'Art sans se soucier des frontières nationales. C'est pourquoi ils apprennent régulièrement de nouveaux langages afin de pouvoir étendre leur domaine d'étude. Le personnage peut ajouter un langage supplémentaire à la liste de ceux qu'il connaît déjà. Il lui est possible de choisir des langues anciennes (reportez-vous au chapitre 3 des *Royaumes Oubliés*).

Contresort amélioré. Dès le niveau 5, le personnage acquiert gratuitement le don Contresort amélioré. Les officiels de la cité font appel à l'ordre pour maintenir l'ordre et empêcher des lanceurs de sorts de semer le trouble et la destruction en ville. C'est pourquoi les membres de l'ordre apprennent rapidement à perfectionner leur capacité à utiliser la technique du contresort afin de pouvoir mieux contrer pacifiquement d'autres lanceurs de sorts. Les maîtres de l'ordre estiment qu'une telle attitude est préférable à une réaction plus violente, libre ensuite aux autorités de la cité de décider du châtiment du fauteur de trouble.

Dissipation renforcée. Il arrive parfois que les membres de l'ordre aient besoin de dissiper des effets magiques rémanents. Au cours des ans, les membres de l'ordre ont appris à mieux maîtriser leurs capacités à dissiper les effets magiques. Dès le niveau 7, ils peuvent ajouter +2 à n'importe quel jet de niveau de lanceur de sorts effectué pour dissiper de la magie.

Sort *annulation d'enchantement*. Dès le niveau 9, le sort *annulation d'enchantement* est ajouté à la liste de sorts de 4e niveau du magicien de la guilde d'Eauprofonde. Il doit toutefois mémoriser normalement le sort de manière à pouvoir l'utiliser.

maître alchimiste

Le maître alchimiste est un lanceur de sort qui se spécialise dans la production d'élixirs et de potions qui reproduisent les effets de sorts de 4e niveau et plus. Même les lanceurs de sorts qui n'appréhendent que les principes de base de l'alchimie en n'atteignant que les premiers niveaux de cette classe gagnent la capacité de produire des potions plus rapidement. Cela peut permettre aux aventuriers de grandement réduire le temps de préparation entre deux aventures. Aux plus hauts niveaux, la classe de prestige de maître alchimiste permet aux lanceurs de sorts de créer des potions dont les effets sont similaires à certains de leurs plus puissants sorts.

Tous les maîtres alchimistes ont besoin d'espace pour travailler ainsi que d'un équipement adéquat et d'amples réserves de matières premières. Une table de travail de bonne taille est l'espace nécessaire requis pour créer des potions magiques et des élixirs alchimiques. Votre Maître du Donjon peut aussi vous imposer d'acquérir un véritable laboratoire d'alchimie (*Manuel des Joueurs* page 110). Enfin, le personnage doit pouvoir se procurer les matières premières de ses potions. Le coût des matières premières est égal à la moitié du prix de vente final de la potion sur le marché.

Dés de vie : d4.

CONDITIONS

Pour devenir un maître alchimiste, un personnage doit satisfaire aux conditions suivantes.

Compétences : degré de maîtrise de 10 en Alchimie et Connaissance des sorts.

Dons : Artisan magique (Préparation de potions), Préparation de potions, Talent (Alchimie).

Sorts : capacité de lancer des sorts de magie profane ou divine de 4e niveau.

TABLE 3-7 : MAÎTRE ALCHIMISTE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vigueur	Jet de Réflexes	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Préparation de potions 2/jour	+1 niveau de classe existante
2	+1	+0	+0	+3	Préparation de potions (4e)	+1 niveau de classe existante
3	+1	+1	+1	+3	Préparation de potions (5e)	+1 niveau de classe existante
4	+2	+1	+1	+4	Préparation de potions (6e)	+1 niveau de classe existante
5	+2	+1	+1	+4	Préparation de potions 3/jour	+1 niveau de classe existante
6	+3	+2	+2	+5	Science de l'identification	+1 niveau de classe existante
7	+3	+2	+2	+5	Préparation de potions (7e)	+1 niveau de classe existante
8	+4	+2	+2	+6	Préparation de potions (8e)	+1 niveau de classe existante
9	+4	+3	+3	+6	Préparation de potions 4/jour	+1 niveau de classe existante
10	+5	+3	+3	+7	Préparation de potions (9e)	+1 niveau de classe existante

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du maître alchimiste (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (mystères) (Int), Profession (Sag) et Scrutation (Int).

Reportez-vous au chapitre 4 : Les compétences du *Manuel des Joueurs* pour une description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE CLASSE

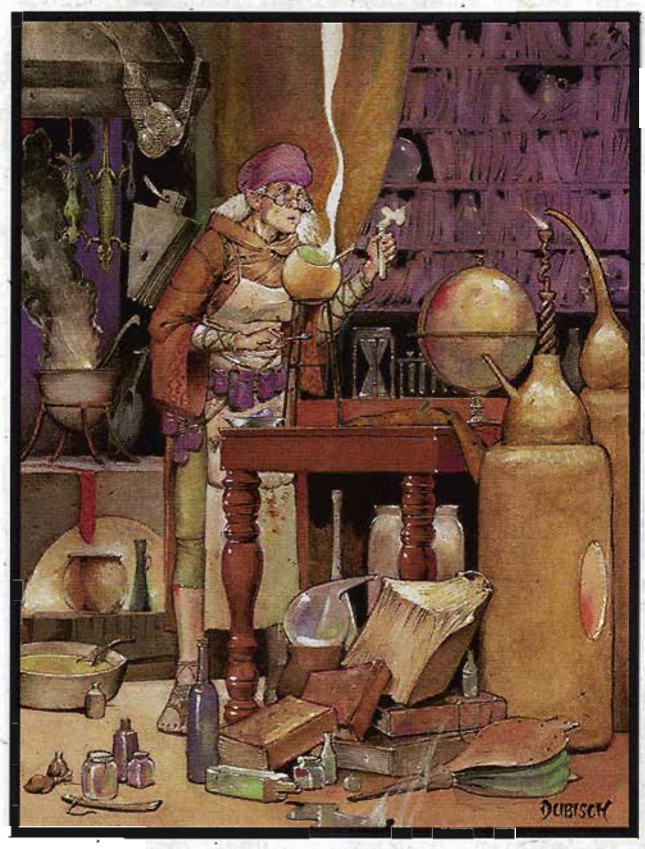
Toutes les particularités et aptitudes suivantes sont liées à la classe de prestige de maître alchimiste.

Armes et armures. Les maîtres alchimistes ne sont pas formés au maniement des armes ou au port d'armure.

Sorts. Un maître alchimiste s'entraîne essentiellement à parfaire sa maîtrise de la magie. C'est pourquoi, lorsqu'un personnage gagne un nouveau niveau de maître alchimiste, il gagne l'accès à de nouveaux sorts disponibles chaque jour comme s'il avait aussi gagné un niveau dans la classe de lanceur de sorts qu'il développait avant de passer à cette classe de prestige. Le personnage ne gagnera toutefois aucun autre avantage auquel il aurait pu prétendre en continuant à progresser dans cette précédente classe (comme une capacité accrue à repousser les morts-vivants, des dons de métamagie ou de création d'objets par exemple).

Si un personnage a plus de une classe de lanceur de sorts avant de devenir maître alchimiste, il doit alors décider de la classe à laquelle il attribue chaque niveau de maître alchimiste afin de déterminer son nombre de sorts par jour.

Illustration par Michael Dubisch



Maître alchimiste

Préparation de potions 2/jour. Le maître alchimiste a perfectionné l'art de la préparation des potions. Il peut désormais préparer deux potions (dont le prix de vente combiné ne dépasse pas 1000 po) par jour (sur une période de 8 heures) au lieu d'une seule.

Préparation de potions (4e). Dès le niveau 2, la compréhension avancée des secrets alchimiques et magiques du maître alchimiste lui permet de préparer des potions de sorts du 4e niveau. Le prix sur le marché d'une telle potion est de 50 po multiplié par le niveau du sort multiplié par le niveau du lanceur de sort.

Préparation de potions (5e). Cette capacité fonctionne de la même manière que Préparation de potion (4e), mais le maître alchimiste peut désormais préparer des potions de sorts du 5e niveau.

Préparation de potions (6e). Cette capacité fonctionne de la même manière que Préparation de potion (4e), mais le maître alchimiste peut désormais préparer des potions de sorts du 6e niveau.

Préparation de potions 3/jour. Cette capacité fonctionne de la même manière que Préparation de potion 2/jour mais le maître alchimiste peut désormais préparer trois potions par jour au lieu d'une seule.

Science de l'identification. Dès le niveau 6, le maître alchimiste est tellement sûr de ses connaissances qu'il peut utiliser sa compétence Alchimie pour identifier des potions et des substances proches. Il identifie donc ces produits plus rapidement et plus facilement que n'importe quel autre personnage. Le maître alchimiste n'a besoin d'aucun équipement alchimique, cela ne lui coûte aucune po. Il lui suffit juste de passer 1 minute à l'examiner afin de pouvoir identifier une substance. Ajoutez +10 au DD normal requis pour l'identification. Le maître alchimiste ne peut pas tenter à nouveau un tel jet d'identification raté (ce qui signifie qu'il ne peut pas choisir de « faire 20 »). Si cette identification échoue, le maître alchimiste doit alors recourir aux procédures d'identification habituelles décrites avec la compétence Alchimie.

Préparation de potions (7e). Cette capacité fonctionne de la même manière que Préparation de potion (4e), mais le maître alchimiste peut désormais préparer des potions de sorts du 7e niveau.

Préparation de potions (8e). Cette capacité fonctionne de la même manière que Préparation de potion (4e), mais le maître alchimiste peut désormais préparer des potions de sorts du 8e niveau.

Préparation de potions 4/jour. Cette capacité fonctionne de la même manière que Préparation de potion 2/jour mais le maître alchimiste peut désormais préparer quatre potions par jour au lieu d'une seule.

Préparation de potions (9e). Cette capacité fonctionne de la même manière que Préparation de potion (4e), mais le maître alchimiste peut désormais préparer des potions de sorts du 9e niveau.

Modeleur de magefeu

Le magefeu est l'énergie primaire qui approvisionne la Toile. La plupart de ceux qui ont disposé de la faculté de l'utiliser n'ont jamais eu le temps ou l'opportunité d'affiner leur maîtrise de cet élément. Ceux qui apprennent à contrôler le magefeu sont cependant susceptibles de parvenir à finalement maîtriser l'une des énergies les plus malléables et les plus puissantes qui soient.

Les personnages issus de toutes les classes de personnage sont susceptibles de devenir des modeleurs de magefeu. En effet cette capacité ne choisit pas les individus chez qui elle se manifeste. Toutefois, les lanceurs de sorts sont généralement plus à même d'accéder à cette classe de prestige.

Les PNJ modeleurs de magefeu sont généralement des individus solitaires et reclus car nombreuses sont les organisations puissantes qui les traquent dans l'espoir de les recruter, de les détruire ou afin de les étudier. Le Culte du Dragon est l'une de ces organisations et il est responsable de l'exil de nombreux utilisateurs du magefeu. La plus fameuse d'entre eux est Shandril Shessair qui passa sa vie à fuir avant de finalement tuer suffisamment d'adeptes du culte pour qu'ils décident de la laisser tranquille. La plupart des modeleurs de magefeu souhaitent être laissés seuls mais quelques-uns d'entre eux utilisent tout de même leurs talents pour acquérir pouvoir et influence.

Dés de vie : d4.

CONDITIONS

Pour devenir un modeleur de magefeu, un personnage doit satisfaire aux conditions suivantes.

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Concentration, degré de maîtrise de 2 en Connaissance des sorts et Connaissances (mystères).

Dons : Endurance, Porteur du magefeu.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du modeleur de magefeu (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (mystères) (Int), Déguisement (Cha), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag) et Sens de la nature (Sag).

Reportez-vous au chapitre 4 : Les compétences du *Manuel des Joueurs* pour une description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Modeleur de magefeu

CARACTÉRISTIQUES DE CLASSE

Toutes les particularités et aptitudes suivantes sont liées à la classe de prestige de modeleur de magefeu.

Armes et armures. Les modeleurs de magefeu sont formés au maniement des armes courantes, mais pas du bouclier ou au port d'armure.

***Absorption des objets chargés* (Mag).** En action simple, le modeleur de magefeu peut absorber une simple charge d'un objet chargé qu'il touche (y compris des objets à usage unique tels que les potions et les parchemins). Il convertit aussitôt cette charge en un niveau d'énergie de magefeu stocké. Un objet ayant perdu toutes ses charges n'a plus de propriétés magiques (une potion devient de l'eau, un parchemin redevient une feuille vierge). Une seule fonction d'un objet chargé à usage multiple (comme un parchemin portant plusieurs sorts) peut être absorbée chaque round. Une créature peut bénéficier d'un jet de Volonté (DD 10) pour éviter l'absorption d'une charge d'un des objets qu'elle porte ou qu'elle transporte.

Stockage accru (Ext). La capacité de stockage des niveaux d'énergie de magefeu est multipliée par la valeur indiquée après le nom de la capacité. Toutefois, stocker des niveaux d'énergie de magefeu en excès de la valeur de Constitution présente un danger pour le personnage. Ce danger varie en fonction de l'importance de l'excès :

Constitution +1 à Constitution x2 : les yeux du modeleur brillent violemment et toute créature, objet magique ou effet de sort qui le touche provoque la disparition d'un niveau d'énergie de magefeu en une brillante explosion lumineuse inoffensive. Une fois par jour, le modeleur doit effectuer un jet de Constitution (DD 10) ou subir 1d6 points de dégâts car un de ses niveaux d'énergie de magefeu l'aura violemment brûlé.

Illustration par Carlo Arellano

TABLE 3-8 : MODELEUR DE MAGEFEU

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vigueur	Jet de Réflexes	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+2	*Absorption des objets chargés*, stockage accru 2
2	+1	+3	+0	+3	Soins améliorés
3	+1	+3	+1	+3	Arme de prédilection (magefeu), stockage accru 3
4	+2	+4	+1	+4	Rafale rapide 2
5	+2	+4	+1	+4	*Absorption des objets permanents*, stockage accru 4
6	+3	+5	+2	+5	Vol
7	+3	+5	+2	+5	Parade de projectiles, stockage accru 5
8	+4	+6	+2	+6	Rafale rapide 3
9	+4	+6	+3	+6	Couronne de feu
10	+5	+7	+3	+7	Maelström de feu

Constitution x2+1 à Constitution x3 : comme ci-dessus, de plus la peau du modeleur brille d'une douce lumière (comme une chandelle). Un contact libère 1d4 niveaux d'énergie de magefeu sous la forme de lumière. Le modeleur doit effectuer le jet de Constitution toutes les heures.

Constitution x3+1 à Constitution x4 : comme ci-dessus, mais le modeleur irradie de la lumière comme le ferait une torche. Il ressent des sensations de brûlure dans tout son corps (considérez ces sensations comme si le personnage était distrait par un sort n'infligeant pas de dégâts, DD 20 pour se concentrer). Il doit effectuer le jet de Constitution toutes les minutes. Un contact libère 1d6 niveaux d'énergie de magefeu sous la forme d'un sort d'*illumination* (DD 10 + nombre de niveaux d'énergie de magefeu libérés) qui affecte toutes les créatures situées dans les 1,50m du modeleur.

Constitution x4+1 à Constitution x5 : comme ci-dessus, mais le modeleur irradie une chaleur palpable (mais qui n'inflige nul dommage) sur un rayon de 6m. Il est consumé par la douleur (considérez ces sensations comme si le personnage était distrait par un sort n'infligeant pas de dégâts, DD 25 pour se concentrer). Il doit effectuer le jet de Constitution tous les rounds. Le modeleur doit effectuer un jet de Volonté (DD 25) chaque round ou se voir contraint (à la place de toute autre action) de relâcher une rafale d'énergie de force maximale en direction d'une cible déterminée au hasard dans les 15m autour de lui.

Quel que soit le nombre de niveaux d'énergie stockés, le modeleur ne peut volontairement dépenser chaque round qu'un nombre de niveaux d'énergie inférieur ou égal à son score de Constitution (les dépenses involontaires, telle que celle présentée ci-dessus, ne sont pas limitées de cette manière).

Soins améliorés (Sur). Dès le niveau 2, le modeleur peut libérer des niveaux d'énergie de magefeu stockés afin de soigner au contact. Il soigne ainsi 1d4+1 points par niveau d'énergie dépensé (plutôt que 2 points par niveau).

Arme de prédilection (magefeu). Dès le niveau 3, le modeleur gagne le don Arme de prédilection (magefeu).

Rafale rapide (Sur). Dès le niveau 4, le modeleur peut relâcher deux rafales d'énergie de magefeu avec une action complexe. Au niveau 8, il peut relâcher trois rafales d'énergie avec une action complexe. Chaque rafale au-delà de la première subira un malus cumulatif de -2 au jet d'attaque (-0 pour la première, -2 pour la deuxième, -4 pour la troisième).

***Absorption des objets permanents* (Mag).** Le modeleur peut absorber le pouvoir d'objets magiques permanents par contact et au cours d'une action simple. Si l'objet est tenu ou porté, le modeleur doit d'abord réussir une attaque de contact au corps à corps pour le toucher, ce qui provoque une attaque d'opportunité du défenseur. Le modeleur fait ensuite un jet de niveau de classe (1d20 + niveau de modeleur) contre un DD de 11 + le niveau de lanceur de sorts de l'objet pour absorber une charge. En cas de succès, les propriétés magiques de l'objet sont annulées (comme s'il avait été affecté par *dissipation de la magie*) pour 24 heures et le modeleur gagne un nombre de niveaux d'énergie de magefeu égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts de l'objet.

Vol (Sur). Le modeleur peut relâcher des rafales d'énergie de magefeu pour voler comme le sort de même nom. Chaque niveau d'énergie relâché permet de voler durant 1 minute. Le modeleur laisse derrière lui une trace visible de lumière qui disparaît au bout de 1 round.

Parade de projectiles (Sur). Le modeleur obtient le don Parade de projectiles, toutefois, plutôt que d'utiliser une main, un simple niveau d'énergie de magefeu est relâché pour repousser le missile au loin. Si le modeleur n'a plus de niveau d'énergie disponible, il ne peut alors pas utiliser cette capacité.

Couronne de feu (Sur). En dépensant 10 niveaux d'énergie de magefeu le modeleur peut faire apparaître une couronne de feu. Elle apparaît sous la forme d'un halo de magefeu autour de sa tête et elle procure aussitôt une lumière équivalente à celle d'un sort de *lumière du jour*. La couronne donne au modeleur une valeur de réduction des dégâts de 10/+1 et elle détruit automatiquement les armes non magiques qui le frappent (mais après qu'elles aient éventuellement infligés leurs dégâts). La couronne de feu donne aussi au modeleur une valeur de résistance à la magie de 32 (comme le sort *résistance à la magie*). Maintenir la couronne en place exige la dépense de 10 niveaux d'énergie de magefeu chaque round, ce qui peut être fait en action libre. La couronne de feu n'interfère en rien avec les actions du modeleur, y compris l'utilisation d'autres capacités du magefeu.

Maelström de feu (Sur). Le modeleur peut relâcher de l'énergie de magefeu dans toutes les directions à la fois. Ce déferlement s'étend sur un rayon de 6m et il inflige 1d6 points de dégâts par niveau d'énergie relâché à toutes les créatures présentes dans la zone d'effet (Réflexes, 1/2 dégâts, DD 10 + niveau de modeleur de magefeu + modificateur de Charisme).

Mystique errant

Les mystiques errants sont des lanceurs de sorts divins qui préfèrent abandonner la hiérarchie normale de leur église de manière à vivre leur foi dans la liberté, l'errance et l'indépendance. Ils croient fermement que pour pouvoir mieux servir leur divinité tutélaire ils doivent connaître le monde, découvrir ses beautés et ses vérités cachées, apprendre comment leur propre personne peut s'intégrer à l'univers. Les mystiques errants sont connus pour leurs talents de créateurs de potions et de gemmes harmonisées.

La plupart des mystiques errants sont d'anciens prêtres, mais on compte aussi dans leurs rangs quelques druides et rôdeurs. En raison de la farouche indépendance des mystiques errants et de leur dédain pour toutes les figures d'autorité, les moines et les paladins ne suivent les enseignements de cette classe de prestige qu'après avoir renié leurs vœux. La plupart des mystiques errants vénèrent les divinités de la beauté, de l'individualisme, de l'amour, de l'hédonisme, du charisme, de la perfection personnelle, des ténèbres, de la lune, de la joie, de la fertilité, de la maternité, de la danse, de la musique, des maladies, des poisons, de la chance, de la malchance ou des saisons.

Les PNJ mystiques errants préfèrent généralement voyager seuls. Ils apprécient d'interagir avec les gens qu'ils rencontrent (y compris les autres mystiques errants) sur la base d'un dialogue entre deux personnes plutôt que par une interaction de groupe à groupe. Il peut leur arriver de recruter des gardes du corps ou de voyager avec quelques amis susceptibles de les protéger au combat.

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir un mystique errant, un personnage doit satisfaire aux conditions suivantes.

Alignement : non loyal

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Diplomatie, degré de maîtrise de 3 en Alchimie, Connaissances (nature), Profession (Herboriste) et Représentation.

Dons : Volonté de fer.

Sorts : capacité de lancer des sorts de magie divine de 2e niveau.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du mystique errant (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (nature) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Langage secret (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Représentation (Cha).

Reportez-vous au chapitre 4 : Les compétences du *Manuel des Joueurs* pour une description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE CLASSE

Toutes les particularités et aptitudes suivantes sont liées à la classe de prestige de mystique errant.

Armes et armures. Les mystiques errants ne sont pas formés au maniement des armes ou au port d'armure. La plupart des mystiques errants ont confiance dans leur capacité à parfaitement utiliser les mouvements de leur corps ainsi que dans leur talent à éviter les conflits par le dialogue. Lorsqu'ils utilisent n'importe quel type d'armure ou de bouclier leur capacité divine Gloire de la divinité ne fonctionne pas et ils ne peuvent pas utiliser leurs capacités magiques (Mag).

Sorts. Un mystique errant s'entraîne essentiellement à parfaire sa maîtrise de la magie. C'est pourquoi, lorsqu'un personnage gagne un nouveau niveau de mystique errant, il gagne l'accès à de nouveaux sorts disponibles chaque jour comme s'il avait aussi gagné un niveau dans la classe de lanceur de sorts qu'il développait avant de passer à cette classe de prestige. Le personnage ne gagnera toutefois aucun autre avantage auquel il aurait pu prétendre en continuant à progresser dans cette précédente classe (comme une capacité accrue à repousser les morts-vivants, des dons de métamagie ou de création d'objets par exemple).

Si un personnage a plus de une classe de lanceur de sorts avant de devenir mystique errant, il doit alors décider de la classe à laquelle il attribue chaque niveau de mystique errant afin de déterminer son nombre de sorts par jour.

Mystique errant

Illustration par Carlo Arellano

Gloire de la divinité (Sur). Un mystique errant qui ne porte aucune armure gagne un bonus sacré (ou profane si sa divinité tutélaire est mauvaise) à sa CA égal à son bonus de Charisme (s'il en a un).

***Sommeil* (Mag).** Le mystique errant peut utiliser le sort *sommeil* une fois par jour comme un ensorceleur d'un niveau égal à son niveau de mystique errant plus son niveau le plus élevé de lanceur de sorts divins (DD = 11 + modificateur de Cha).

Familier. Dès le niveau 2, un mystique errant peut obtenir un familier tout comme un ensorceleur ou un magicien le ferait. Un mystique errant doté de niveaux de magicien ou d'ensorceleur peut considérer ses niveaux de mystique errant comme des niveaux de magicien ou d'ensorceleur afin de déterminer l'armure naturelle, l'intelligence et la capacité spéciale du familier.

Secrets de la nature. Dès le niveau 2, le mystique errant gagne un bonus d'aptitude de +2 sur tous ses jets de Profession (herboriste) et Connaissances (nature).

Magie des gemmes (Sur). Dès le niveau 3, le mystique errant apprend les secrets de la magie des gemmes telle qu'elle est décrite dans le chapitre précédent. Il gagne le don Harmonisation des gemmes et il peut utiliser ce don pour stocker n'importe quel sort qu'il connaît, qu'il soit de magie divine ou profane.

Résistance au charme. Dès le niveau 3, le mystique errant gagne un bonus sacré (ou profane si sa divinité tutélaire est mauvaise) de +2 sur tous ses jets de sauvegarde contre les effet d'enchantement (charme).

TABLE 3-9 : MYSTIQUE ERRANT

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vigueur	Jet de Réflexes	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+2	+2	Gloire de la divinité, *sommeil*	+1 niveau de classe existante
2	+1	+0	+3	+3	Familier, Secrets de la nature	+1 niveau de classe existante
3	+1	+1	+3	+3	Magie des gemmes, résistance au charme	+1 niveau de classe existante
4	+2	+1	+4	+4	Préparation de potions	+1 niveau de classe existante
5	+2	+1	+4	+4	*Suggestion*	+1 niveau de classe existante
6	+3	+2	+5	+5	Potions majeures I	+1 niveau de classe existante
7	+3	+2	+5	+5	*Charme-monstre*	+1 niveau de classe existante
8	+4	+2	+6	+6	Potions majeures II	+1 niveau de classe existante
9	+4	+3	+6	+6	Charme de groupe	+1 niveau de classe existante
10	+5	+3	+7	+7	Potions majeures III, corps intemporel	+1 niveau de classe existante

Préparation de potions. Le mystique errant gagne le don Préparation de potions lorsqu'il atteint le niveau 4.

Suggestion **(Mag).** Dès le niveau 5, le mystique errant peut utiliser le sort *suggestion* une fois par jour à un niveau d'ensorceleur égal à son niveau de mystique errant plus son niveau le plus élevé de lanceur de sorts divins (DD = 13 + Modificateur de Cha).

Potions majeures I. Dès le niveau 6, le mystique errant peut préparer des potions comme s'il avait accès à tous les sorts de niveau 0 et de 1er niveau de magicien et d'ensorceleur (même ceux ne se trouvant pas sur sa liste de sorts). Il n'a pas besoin d'avoir préparé le sort pour faire la potion ; au lieu de cela, il doit laisser un de ses emplacements de sorts (du niveau approprié) libre lorsqu'il prépare une potion d'un sort qu'il n'a pas sur sa liste. Il doit tout de même fournir les composantes matérielles ou les focaliseurs nécessaires.

Charme-monstre **(Mag).** Dès le niveau 7, le mystique errant peut utiliser *charme-monstre* une fois par jour à un niveau d'ensorceleur égal à son niveau de mystique errant plus son niveau le plus élevé de lanceur de sorts divins (DD = 14 + Modificateur de Cha).

Potions majeures II. Cette capacité se comporte de la même manière que Potions majeures I à l'exception du fait que le mystique errant a désormais accès à tous les sorts de 2e niveau des magiciens et ensorceleurs.

Charme de groupe **(Mag).** Dès le niveau 9, le mystique errant peut utiliser *charme de groupe* une fois par jour à un niveau d'ensorceleur égal à son niveau de mystique errant plus son niveau le plus élevé de lanceur de sorts divins (DD = 18 + Modificateur de Cha).

Illustration par Michael Dubisch

Prêtre ménestrel

Potions majeures III. Cette capacité se comporte de la même manière que Potions majeures I à l'exception du fait que le mystique errant a désormais accès à tous les sorts de 3e niveau des magiciens et ensorceleurs.

Corps intemporel. Lorsqu'il atteint le niveau 10, le mystique errant ne souffre plus des malus liés au vieillissement (reportez-vous au *Manuel des Joueurs* table 6-5 : effets du vieillissement en page 93) et il ne peut pas vieillir magiquement. Toutefois, toutes les pénalités dont il pouvait souffrir avant d'atteindre ce niveau resteront en place. Il continue à bénéficier des bonus et il décédera lorsque son temps viendra normalement.

prêtre ménestrel

Presque tous les ménestrels reconnaissent l'importance des divinités qui inspirèrent la création de l'organisation : Déneîr, Eldath, Lliira, Mailikki, Milil, Mystra, Oghma, Séluné, Silvanus et Tymora, et les divinités du panthéon elfique : Aerdrië Faenya, Angharradh, Corellon Larethian, Erevan Ilesere, Fenmarel Mestarine, Hanali Celanil, Labelas Enoreth, Rillifane Rallathil, Sehanine Lunarc, Solonor Thelandira. Certains choisissent toutefois d'entretenir une relation plus proche avec les divinités qui vinrent à la Cour dansante.

Bien que la plupart des prêtres ménestrels soient des prêtres humains, demi-elfes ou elfes qui vénèrent l'une des divinités citées précédemment, la variété d'individus recrutés par les ménestrels ouvre la porte à de nombreuses origines raciales, ethniques et religieuses. Bien évidemment les cultes maléfiques ne sont toutefois pas autorisés. C'est ainsi qu'il est possible de trouver au sein de cette classe de prestige des druides humains, des paladins nains, des rôdeurs gnomes, des roublards/prêtres de Brandobaris halfelins et de nombreux autres plus originaux encore. Les divinités dont les attributions sont proches des aspirations des ménestrels incluent : Akadi, Azouth, Chauntéa, Gwaeron Bourrasque, Lathandre, Lurue, Cavalière Rouge, Savras, Shaundakul, Shiallia, Valkur et de nombreuses autres divinités neutres ou bonnes des différents panthéons ethniques ou raciaux.

Les prêtres ménestrels voyagent généralement en compagnie d'autres ménestrels ou d'alliés de leur organisation. Même seul, un prêtre ménestrel peut compter sur l'aide providentielle de ceux qui soutiennent la cause de son organisation.

CONDITIONS

Pour devenir un prêtre ménestrel, un personnage doit satisfaire aux conditions suivantes.

Alignement : non mauvais.

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Connaissance des sorts et Connaissances (religion), degré de maîtrise de 4 en Connaissances (mystères) et Diplomatie.

Dons : Vigilance, Volonté de fer.

TABLE 3-10 : PRÊTRE MÉNESTREL

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vigueur	Jet de Réflexes	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour
1	+0	+2	+0	+2	Bénédiction, connaissance ménestrel	+1 niveau de classe existante
2	+1	+3	+0	+3	Bénédiction	+1 niveau de classe existante
3	+2	+3	+1	+3	Bénédiction	+1 niveau de classe existante
4	+3	+4	+1	+4	Bénédiction	+1 niveau de classe existante
5	+3	+4	+1	+4	Bénédiction	+1 niveau de classe existante

Sorts : capacité de lancer des sorts de magie divine de 3e niveau.

Spécial : les individus qui désirent entrer dans l'organisation des ménestrels doivent être parrainés par un membre actif et recevoir l'accord des Grands Ménestrels. De plus, la divinité tutélaire du personnage ne doit pas être mauvaise et ne doit pas promouvoir les actes de destruction aveugle.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du prêtre ménestrel (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (au choix) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Empathie avec les animaux (Cha, compétence exclusive), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha), Scrutation (Int), Sens de la nature (Sag) et Sens de l'orientation (Sag).

Reportez-vous au chapitre 4 : Les compétences du *Manuel des Joueurs* pour une description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

CARACTÉRISTIQUES DE CLASSE

Toutes les particularités et aptitudes suivantes sont liées à la classe de prestige de prêtre ménestrel.

Armes et armures. Les prêtres ménestrels sont formés au maniement des armes courantes et du bouclier, ainsi qu'au port d'armure légère, intermédiaire et lourde.

Sorts. Un prêtre ménestrel s'entraîne essentiellement à parfaire sa maîtrise de la magie. C'est pourquoi, lorsqu'un personnage gagne un nouveau niveau de prêtre ménestrel, il gagne accès à de nouveaux sorts disponibles chaque jour comme s'il avait aussi gagné un niveau dans la classe de lanceur de sorts divins qu'il développait avant de passer à cette classe de prestige. Le personnage ne gagnera toutefois aucun autre avantage auquel il aurait pu prétendre en continuant à progresser dans cette précédente classe (comme des capacités accrues lui permettant de repousser les morts-vivants ou des dons de métamagie ou de création d'objet).

Si un personnage a plus de une classe de lanceur de sorts divins avant de devenir prêtre ménestrel, il doit alors décider de la classe à laquelle il attribue chaque niveau de prêtre ménestrel afin de déterminer son nombre de sorts par jour.

Bénédiction. À chaque niveau, un prêtre ménestrel peut choisir une bénédiction présentée sur la table 3-11 : bénédiction de prêtre ménestrel. Son niveau de prêtre ménestrel ajouté à son modificateur de Sagesse détermine les bénédictions auxquelles il peut avoir accès. Il lui est tout à fait possible de sélectionner une bénédiction d'un niveau moindre que le maximum auquel il a droit. Il n'est pas possible de choisir la même bénédiction deux fois.

Connaissance ménestrel. Tout comme les bardes, les ménestrels ont la capacité de découvrir d'étranges connaissances oubliées en liant des faits apparemment anodins. Cette capacité fonctionne de la même manière que la capacité de savoir bardique de la classe de barde. Si un prêtre ménestrel dispose de niveaux de barde (ou de niveaux dans une classe dotée de la même capacité, tel que le gardien du savoir ou l'éclaireur ménestrel), ses niveaux de barde et de prêtre ménestrel se cumulent dans le cadre de l'utilisation de cette capacité.

Tueur de mage

Les tueurs de mage forment une engeance rare. Ils maîtrisent la magie destinée à leur permettre de vaincre les autres lanceurs de sorts. Ils n'apprennent pas seulement les compétences de combat propres aux guerriers mais aussi des sorts qui prennent pour cible les faiblesses de leurs adversaires. Certains utilisent des pièges élaborés, d'autres des armes, mais tous aiguisent leurs talents magiques au plus haut point car ce sont ces compétences qui les distinguent des hordes de tueurs et de chasseurs plus vulgaires. Ils apprennent rapidement à nouer des liens d'amitié avec ceux qui peuvent les guider jusqu'à leurs adversaires, mais ils sont seuls à porter le lourd fardeau d'affronter leurs proies.

La plupart des tueurs de mage sont des chasseurs de prime spécialisés dans une sorte particulière de proie. Quelques-uns suivent aussi les enseignements de cette classe de prestige pour des convictions religieuses. De manière ironique, les églises de Shar et d'Azouth emploient des tueurs de mage dans la poursuite de leurs objectifs. Ainsi, l'église d'Azouth croit dans l'utilisation contrôlée et responsable de la magie. Une telle attitude permet d'éviter que ceux qui ne sont pas doués dans l'Art considèrent tous les lanceurs de sorts comme des ennemis et cela permet aussi de protéger la Toile elle-même. Les adeptes d'Azouth s'occupent donc de donner un premier avertissement aux lanceurs de sorts qui abusent de leurs pouvoirs. Si cet avertissement n'est pas écouté, leur réponse devient alors peu à peu plus violente jusqu'à ce qu'ils soient finalement contraints d'envoyer un tueur de mage pour vaincre le lanceur de sort rebelle.

Les adeptes de Shar ne s'inquiètent bien évidemment de l'état de la Toile que dans la mesure où il affecte aussi la Toile d'Ombre. Leurs tueurs de mage sont envoyés pour éliminer les lanceurs de sorts connus pour leur utilisation des pouvoirs de la Toile. Ils les tuent de manière publique afin que l'exécution puisse servir à

TABLE 3-11 : BÉNÉDICTION DE PRÊTRE MÉNESTREL

Niveau + Mod. Sag	Bénédiction	Effet
1	Bassin d'Eldath	*Création d'eau* 1/jour comme un prêtre de niveau égal à son plus haut niveau de lanceur de sort divin
2	Bâton de Silvanus	Don Arme de prédilection (bâton)
3	Œil de Déneïr	Bonus sacré de +2 aux jets de sauvegarde contre les glyphes, les runes et les symboles
4	Voix de Milil	Bonus sacré de +1 aux jets de compétences liées au Charisme
5	Pas de Mailikki	Ajoutez +3 m à la vitesse de déplacement en armure légère ou intermédiaire
6	Cœur de LLiira	Bonus sacré de +2 aux jets de sauvegarde contre la coercition et les effets de terreur
7	Perspicacité d'Oghma	Don Talent (une Connaissances au choix)
8	Rayonnement de Séluné	Vision nocturne (ou portée doublée de vision nocturne si le personnage en bénéficie déjà)
9	Grâce de Mystra	Bonus d'intuition de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets magiques
10+	Sourire de Tymora	Une fois par jour, le personnage peut ajouter un bonus de chance de +2 à l'un de ses jets de sauvegarde (le bonus peut être appliqué après que le jet a été effectué)

prouver les pouvoirs de la Toile d'Ombre et afin de montrer ce qui arrive à ceux qui s'opposent à Shar. C'est par de tels actes que les adeptes de Shar espèrent finalement affaiblir la puissance magique de Mystra. Pour l'instant, ils n'ont eu que peu de succès et n'ont certainement pas affaibli sensiblement la puissance de la déesse de la magie. C'est en partie lié au fait que les sorts que ces tueurs préfèrent ne sont que peu adaptés pour vaincre d'autres lanceurs de sorts. Les mages tués par cette église sont finalement plus souvent tombés sous les coups des ensorceleurs-moines de la Lune noire. Toutefois le fanatisme des tueurs de mage de Shar compense grandement leurs aptitudes magiques moindres que celles des autres lanceurs de sorts.

Dés de vie : d4.

CONDITIONS

Pour devenir un tueur de mage, un personnage doit satisfaire aux conditions suivantes.

Compétences : degré de maîtrise de 10 en Connaissance des sorts.

Dons : Magie de guerre, Maniement des armes de guerre (au choix), Réflexes surhumains, Vigueur surhumaine.

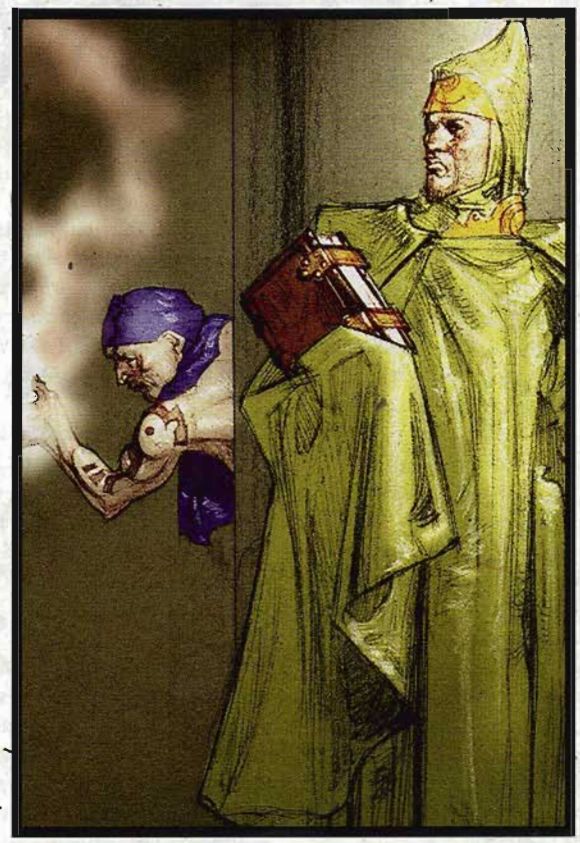
Sorts : capacité de lancer des sorts de magie profane ou divine de 4e niveau. Le personnage doit être en mesure de lancer au moins trois sorts qui exigent un jet de sauvegarde de Réflexes (un sort qui inflige des dégâts mais qui ne permet aucun jet de sauvegarde peut être substitué à l'un de ces trois sorts requis).

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du tueur de mage (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (au choix) (Int), Intimidation (Cha), Renseignements (Cha) et Scrutation (Int).

Reportez-vous au chapitre 4 : Les compétences du *Manuel des Joueurs* pour une description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.



Tueur de mage

Illustration par Carlo Arellano

CARACTÉRISTIQUES DE CLASSE

Toutes les particularités et aptitudes suivantes sont liées à la classe de prestige de tueur de mage.

Armes et armures. Les tueurs de mage ne sont pas formés au maniement des armes ou au port d'armure.

Sorts. Un tueur de mage s'entraîne essentiellement à parfaire sa maîtrise de la magie. C'est pourquoi, lorsqu'un personnage gagne un nouveau niveau de tueur de mage, il gagne l'accès à de nouveaux sorts disponibles chaque jour comme s'il avait aussi gagné un niveau dans la classe de lanceur de sorts qu'il développait avant de passer à cette classe de prestige. Le personnage ne gagnera toutefois aucun autre avantage auquel il aurait pu prétendre en continuant à progresser dans cette précédente classe (comme une capacité accrue à repousser les morts-vivants, des dons de métamagie ou de création d'objets par exemple).

Si un personnage a plus de une classe de lanceur de sorts avant de devenir tueur de mage, il doit alors décider de la classe à laquelle il attribue chaque niveau de tueur de mage afin de déterminer son nombre de sorts par jour.

Sauvegardes améliorées. Le tueur de mage apprend à améliorer sa résistance aux même sorts qu'il utilise contre ses adversaires. Au niveau 1, et chaque niveau impair suivant, il gagne un bonus de +1 à son jet de Réflexes ou de Vigueur (au choix). Ces bonus se cumulent.

Convocation améliorée. Au niveau 2, le tueur de mage gagne le don de Convocation améliorée.

Don d'École renforcée. Au niveau 4, le personnage gagne le don École renforcée dans l'une des écoles suivantes : Évocation, Invocation, Nécromancie ou Transmutation. Chaque niveau pair suivant, le personnage gagne une nouvelle fois le don École renforcée dans l'une de ces écoles jusqu'à ce que, au niveau 10 de tueur de mage, il dispose de ce don pour chacune des quatre écoles de la liste.

TABLE 3-12 : TUEUR DE MAGE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Vigueur	Jet de Réflexes	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Sauvegardes améliorées	+1 niveau de classe existante
2	+1	+0	+0	+3	Convocation améliorée	+1 niveau de classe existante
3	+1	+1	+1	+3	Sauvegardes améliorées	+1 niveau de classe existante
4	+2	+1	+1	+4	École renforcée	+1 niveau de classe existante
5	+2	+1	+1	+4	Sauvegardes améliorées	+1 niveau de classe existante
6	+3	+2	+2	+5	École renforcée	+1 niveau de classe existante
7	+3	+2	+2	+5	Sauvegardes améliorées	+1 niveau de classe existante
8	+4	+2	+2	+6	École renforcée	+1 niveau de classe existante
9	+4	+3	+3	+6	Sauvegardes améliorées	+1 niveau de classe existante
10	+5	+3	+3	+7	École renforcée	+1 niveau de classe existante

Les sites de Pouvoir

Ce sont les sites exotiques qui motivent les aventuriers. Qu'ils arpentent un désert infini ou se faufilent dans une cité surpeuplée, ils sont sans cesse à l'affût du fascinant endroit qui se découvrira au détour d'un chemin.

Faerûn recèle un nombre presque infini de sites de pouvoir. Des marais aux lacs que forment les sources, des places grouillantes aux sereins jardins privés, des statues dissimulées au cœur de bosquets lointains aux enseignes plantées aux croisements majeurs, les sites notoires de Faerûn, ceux qui marquent les mémoires, servent de croisements aux explorateurs parcourant le monde.

C'est vous, le MD, qui décidez de l'existence de ces endroits au cours de votre campagne. Vous pouvez en faire de terrifiantes expériences, des sources d'inspiration ou un défi intellectuel. Vous pouvez y associer une histoire, qu'elle respire la mélancolie ou la gaieté. Vous pouvez laisser le contrôle hautement périlleux de ces sites aux mains de citoyens de Faerûn, bienveillants ou non.

Là où couve la magie plane le mystère, le danger et la fébrilité devant l'inconnu. Les sites décrits dans ce chapitre peuvent être intégrés dans l'élaboration de votre campagne. Au fil de votre lecture, personnalisez-les ou détruisez-les à votre guise. C'est une question de choix.

Lorsque vous décidez d'incorporer un site de pouvoir dans votre campagne, vous devriez d'abord répondre aux questions suivantes :

Le site s'est-il formé naturellement ou a-t-il été bâti par quelqu'un ? Quel but sert-il ?

Comment y accède-t-on ?

Quel est son aspect extérieur ? Intérieur ?

Quelle sécurité offre-t-il ?

Quelqu'un y habite-t-il ? Qui ? Combien sont-ils ?

Une fois définies les réponses à ces questions, vous êtes prêt à vous immerger plus profond dans la création de votre site. Ce qui suit vous servira de guide et de source d'inspiration.

Les sites naturels

Laissée à sa propre expansion, la magie est, devient, existe. Elle s'exprime sous la forme de bassins scintillants et de forêts bruissantes, d'arbres tordus et de mystérieuses cavernes. La magie n'attend pas pour faire sentir sa présence. Elle vit dans la nature et s'amalgame dans les fissures du monde.

Les tourbillons mystiques

Ces étranges endroits attirent la magie qui parvient dans leur zone d'influence. Quel que soit le type de paysage, ils peuvent se produire partout, du sous-sol d'une épicerie à une haute saillie sur le versant du Mont Blaarrbi, au cœur de la chaîne occidentale des galènes. Sur la place Wizbane de Suzail, des signes préviennent du danger, mais ils n'empêchent nullement que bon nombre d'écervelés y pénètrent aveuglément.

Bien qu'ils soient invisibles, les créatures fantastiques peuvent être capables de ressentir la présence de tourbillons.

Immobiles, pour autant qu'on sache, ils occupent les mêmes emplacements depuis des temps immémoriaux, même si des rumeurs prétendent que certains se sont tout de même déplacés.

Quasi indestructibles, nul ne sait comment les annihiler, et pourtant, ce ne sont pas les volontés qui manquent.

Les tourbillons mystiques adoptent diverses formes. Leur influence s'étend sur une zone sphérique, atteignant 9m de rayon. Ils combinent deux puissants effets : *dissipation de la magie* et *zone d'antimagie*. Toute créature pénétrant dans cette zone subira les effets d'une *dissipation de la magie* de zone, avant que ce qui lui reste de magie se trouve neutralisé par la *zone d'antimagie*.

Certaines créatures (dont les créatures magiques (y compris les familiers), les dragons, les élémentaires, les Extérieurs, les fées et les métamorphes) s'affaiblissent notablement dans la zone d'effet d'un tourbillon. Ils subissent un malus de moral de –2 aux jets d'attaque, de compétence et de sauvegarde, et doivent réussir un jet de Volonté pour ne pas s'enfuir à toutes jambes du tourbillon pendant 1d4 round.

Les créatures dotées de la capacité de lancer des sorts, d'utiliser des pouvoirs magiques ou surnaturels sont autorisées à un jet de Détection (DD 15) pour sentir l'existence d'un tourbillon, lorsqu'elles entrent dans une zone large de 6m autour de ses frontières extérieures.

Détection de la magie révèle la présence de magie au premier tour et une intensité surpuissante au second. Au troisième tour, le lanceur peut tenter un jet de Connaissance des sorts (DD 25) pour localiser les limites du tourbillon et identifier ses effets.

Vision lucide révèle le tourbillon sous la forme d'une spirale dont l'aspiration est alimentée par une énergie phénoménale et délétère.

Les étincelles

À l'opposé du tourbillon mystique, les étincelles sont des phénomènes étonnants qui augmentent les effets de la magie utilisée en leur sein. Elles constituent les sites les plus appréciés à Toril, car un lanceur de sorts est toujours à la recherche d'un moyen d'accroître sa puissance. L'emplacement des étincelles est un secret jalousement gardé, car lorsque l'une d'entre elles apparaît au grand jour, des créatures pétries d'individualisme et de grande puissance magique vont s'étriper pour se l'approprier.

Une étincelle augmente tous les effets magiques déclenchés ou actifs à l'intérieur de son rayon d'influence. Elle augmente leur niveau de lanceur de sorts de +3.

Un étincelle prend la forme d'une sphère, et peut aussi bien avoisiner 1,50 m que 9 m de diamètre.

Une étincelle se détecte comme une zone de magie d'intensité surpuissante. Un jet de Connaissance des sorts (DD 20) révélera ses effets au troisième tour d'examen mené grâce à un sort de *détection de la magie*.

Les tumulus des fées

Les fées entretiennent leurs propres sites funéraires, qu'elles désignent sous un nom imprononçable pour l'étranger, mais que les aventuriers ont grossièrement traduit en " tumulus des fées ".

Ces cimetières magiques sont aménagés loin des voies de passage, au plus profond de forêts vierges ou de vallées secrètes flanquées de montagnes inconnues. Lorsqu'une fée meurt, ses proches la portent jusqu'au sommet du tumulus. Ils la couvrent de ses biens et d'une fine couche de terre, de feuilles et de branches, qui ne parvient d'ailleurs pas toujours à dissimuler la dessiccation des os, à mesure que le cadavre se putréfie sur place. Couche après couche, les ossements et le compost constituent et élèvent le tumulus au fil des années. Certains affirment que le paillis qui s'en forme possède des propriétés magiques qui accélèrent la pousse des végétaux. Les fées, quant à elles, poursuivront d'une sentence de mort quiconque tentera de s'en approprier dans ce but.

Toutes les fées, y compris les dryades, les satyres, les grigs, les nixes, les nymphes, les pixies et les autres membres de la même famille, sont autorisées à faire usage des sites funéraires sans préjudice aucun.

Les tumulus des fées sont décelables comme des zones magiques d'intensité puissante et un jet de Connaissance des sorts (DD 20) révélera quelle en est l'étendue au troisième tour d'examen grâce à un sort de *détection de la magie*.

Ils sont considérés comme des endroits sacrés, tout comme si un sort de *sanctification* leur avait été lancé. L'aire où ils reposent possède également d'autres effets surprenants. En effet, le tumulus émet une sphère d'énergie magique. Plus on s'en approche, plus l'expérience devient étrange. Les effets rassemblés dans la table ci-dessous seront ressentis par toute personne s'approchant du tumulus et ayant raté un jet de sauvegarde (comme pour les sorts de même nom). Tous ces sorts sont lancés avec un niveau de lanceur de sorts de 20. Les fées et ceux qui ont hérité d'un peu de leur sang sont immunisés contre ces effets.

Distance Jusqu'au tumulus	Effets
Jusqu'à 3 m	*Mission* (dont le MD déterminera l'objet)
De 4 à 6 m	*Sommeil*
De 7 à 15 m	*Terrain hallucinatoire* (le MD déterminera l'illusion)
De 16 à 30 m	*Image silencieuse* de la fée décédée le plus récemment et *son imaginaire* de murmures et de ricanements

Ces étranges effets peuvent se révéler suffisamment inquiétants pour terroriser les visiteurs. Vous pouvez cependant opter pour que les PJ rencontrent des fées sur la défensive aux abords d'un tumulus des fées. Adaptez le nombre de fées au niveau de difficulté de la rencontre (pour plus de détails, reportez-vous à la table 4-1 : nombre de créatures rencontrées, page 101 du *Guide du Maître*) Chaque type de fée correspond à un facteur de puissance, tel que défini plus bas. Voir le *Manuel des Monstres* pour plus d'informations sur les fées.

Fée	Facteur de puissance	Fée	Facteur de puissance
Dryade	1	Satyre (avec flûte)	4
Esprit follet, grig	1	Esprit follet, pixie	4
Esprit follet, nixe	1	Nymphe	6
Satyre (sans flûte de Pan)	2		

Les parterres de dynamanites

Il s'agit de parterres entiers recouverts d'amanites magiques dont la croissance n'est aucunement freinée par les explosions constantes qui déchiquettent ceux qui s'y aventurent. Une créature déambulant dans un parterre de dynamanites peut déclencher des dizaines de ces champignons, ce qui reste d'elle venant immédiatement se mêler au compost qui leur sert de litière.

Dans les marais et marécages qui génèrent les dynamanites, des charognards profitent de l'aubaine et se nourrissent des victimes des champignons mortels. Buses et cousins des tyrannœils attendent de concert le signal d'une éruption pour se lancer sur leur victime.

Un parterre de dynamanites correspond à un piège doté des caractéristiques suivantes :

Parterre de dynamanites : FP 3, semblable à *piège à feu* (1d4+12) ; jet de Réflexes pour demi-dégâts (DD 13) ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage ou Sens de la nature (DD 27).

Si l'environnement leur est favorable, les parterres de champignons peuvent s'étendre sur un périmètre allant jusqu'à 90 m de rayon. Les dynamanites explosent au premier contact

perturbateur, comme s'il s'agissait d'un sort de *piège à feu*. Bien que les parterres apparaissent de façon totalement naturelle, ils possèdent une aura magique d'évocation modérée et un jet de Connaissance des sorts (DD 20) révèle leur nature.

Les parterres de dynamanites repoussent toujours aux même endroits, quels qu'aient été les efforts déployés pour les éradiquer. Après leur explosion, il faut aux dynamanites environ une dizaine pour réapparaître. Il est possible de les cueillir, ce qui les rend inoffensifs. Pour y parvenir, il faut effectuer un jet de Désamorçage/sabotage ou de Sens de la nature contre un DD 27.

Une créature se déplaçant à l'intérieur d'un parterre de ce type peut effectuer un pas de placement de 1,50m sans risquer de poser le pied sur un dynamanite. Une vitesse supérieure nécessite un jet de Détection préalable (DD = 5 par 1,50m parcourus). Un échec signifie que, pendant ce round, la créature en déplacement a 50% de chances de marcher sur l'un des dynamanites et de déclencher sa charge explosive.

Les fosses funestes

Bien plus dangereux que les parterres de dynamanites, ces invisibles bassins de sables mouvants magiques aspirent les voyageurs dans leurs entrailles sans espoir d'en réchapper, de puissants sorts paralysant la capacité de résistance de leur victime.

Les fosses funestes se creusent dans tous les types de paysage, et même dans la roche la plus compacte. Des aventuriers en ont découvert en maints endroits, y compris de profonds souterrains.

Une fosse funeste s'apparente à un piège doté des caractéristiques suivantes :

fosse funeste : FP 4-10, tire vers le bas + effet du sort ; un jet de sauvegarde approprié (selon sort) annule (voir ci-dessous) ; Fouille (DD 27) ; Sens de la nature (DD 27).

Les fosses funestes sont perçues par *détection de la magie* comme une transmutation d'intensité modérée et un jet de Connaissance des sorts (DD 20) révélera leur véritable nature.

Leur profondeur varie (4d4 x 30cm). Une créature tombant dans une fosse funeste chutera aussitôt de 90cm, puis s'enfoncera lentement à un rythme de 2,5cm par round. Ainsi ces puits sont-ils particulièrement meurtriers pour les personnages de taille P.

La personne apparaît à l'observateur extérieur comme prise au piège dans la substance qui la cerne, quelle qu'elle soit. La seule manière de s'en tirer sera pour elle de s'agripper à quelque chose. Les effets magiques du type de *vol* et *lévitation* n'auront pour conséquence que de faire cesser l'aspiration vers le bas. Si les sables mouvants magiques recouvrent la tête de la victime, il est possible que celle-ci périsse par asphyxie, comme si elle avait été noyée. Pour plus de détails, reportez-vous à La noyade, page 85 du *Guide du Maître*.

Au moment même où elle tombe dans la fosse funeste, la victime doit réaliser un jet de sauvegarde approprié contre l'un des sorts suivant, à un niveau de lanceur de sorts de 12. Jetez 1d6 ou choisissez-en un dans la liste.

Jet	Pouvoir magique
1	*Sommeil* (DD 11)
2	*Malédiction* (DD 14)
3	*Clignotement* (DD 14)
4	*Débilité* (DD 17)
5	*Mission, ordre "rester"* (DD 16)
6	*Dédale* (DD 22)

L'effet *dédale* fait partie des plus dangereux. Les fosses funestes qui en sont dotés sont capables de faire tomber les personnages piégés dans des labyrinthes, où se succèdent les entrelacs mortels : un personnage tombe dans la fosse funeste et rate son jet de sauvegarde. Le sort *dédale* l'envoie errer dans le labyrinthe. Le personnage parvient à s'en sortir et revient à la fosse pendant 1 round entier. Au round suivant, il doit effectuer un autre jet de sauvegarde, sinon le sort de *dédale* se déclenchera de nouveau et le renverra dans le labyrinthe. Lorsqu'il parvient à s'échapper de la fosse funeste, il connaît au moins une partie du véritable labyrinthe. Il est possible qu'un personnage piégé de la sorte rencontre d'autres créatures également coincées dans la fosse ou le labyrinthe, apparaissant par intermittence tandis qu'ils font l'aller et retour entre la fosse et le labyrinthe extradimensionnel. Lorsqu'une victime de la fosse funeste meurt dans le labyrinthe, elle réapparaît dans la fosse après 10 minutes et s'y engouffre à la manière ordinaire.

Les sites à magie augmentée

Nombreux sont les sorts et objets magiques servant à protéger des sites. Mais il s'agit la plupart du temps de pâles copies de sites gardés de manière bien plus rapprochée : les croisements et les *mythals*. Des protections bien spécifiques préservent ces deux types d'endroits et rares sont ceux qui peuvent y faire appel à leur magie sans l'accord des créatures qui en barrent le passage.

Croisements et chemins de traverse

Derrière le monde, à l'abri du flou des regards, des routes mystiques à base d'énergie géomagique quadrillent la surface de Faerûn. Bien que ce soient les fées qui, longtemps, aient été affectées à leur protection, ces chemins n'appartiennent à personne. Les druides, ainsi que quelques bardes, en connaissent les secrets.

Les peuplades étrangères aux fées ne connaissent que de petites portions des chemins de traverse, ces voies qui relient deux endroits. Pour les besoins du jeu, ceux qui n'appartiennent pas au peuple des fées ne peuvent emprunter un chemins de traverse que par le biais d'un croisement et ne peuvent s'y déplacer que dans un sens vers une destination donnée. Le passage d'un point à un autre est instantané. Il suffit de poser la semelle sur le chemin et, un battement de cœur plus tard, on émerge là où il mène.

Les druides ont cartographié certains croisements, mais un nombre incalculable d'entre eux jalonne le monde. Certains druides ont comparé les chemins de traverse à des plis dans le tissu de l'univers. Elles rapprochent deux points de la carte, qui, en d'autres circonstances, auraient été bien plus éloignés l'un de l'autre, sur terrain plan.

Les voyageurs pénètrent et émergent des chemins de traverse par les croisements. Invisibles, ceux-ci ne signalent pas l'emplacement de routes ou chemins réels et en sont devenus légendaires. La croyance en leur existence n'est pas partagée de tous, ne serait-ce que du fait qu'ils sont invisibles, impalpables, indécelables et impossibles à représenter. Ils semblent extraplanaires et pourtant, tel n'est pas le cas. Seules les créatures de pur sang fée les comprennent

Illustration de Carlo Arellano

Croisement des fées

entièrement et les fées elles-mêmes gardent jalousement le secret de leur existence pour les protéger de la corruption.

Seuls les druides et peut-être certaines fées sont capables de créer de nouveaux chemins de traverse, par l'utilisation du sort *création de croisements et chemin de traverse*. D'ailleurs, seuls les bardes, les druides et les fées ont maîtrisés la capacité de localiser des chemins de traverse. Ils y parviennent en apprenant l'un des mystères druidiques, le sort de *détection des croisements*.

Les chemins de traverse peuvent servir à :

Communiquer : l'utilisateur doit rechercher explicitement la communication, plus que le voyage. S'il parvient à amadouer le gardien (voir ci-dessous), alors un murmure, un monologue ou un cri se propagera le long du chemin de traverse pour résonner à son arrivée à destination, comme si l'utilisateur s'y tenait. Si celui-ci s'éloigne de plus de 90cm du croisement, la communication s'interrompra et l'utilisateur devra renouveler sa requête. Les druides établissent des plannings complexes de rencontres par ce biais, par lesquels ils se transmettent informations et nouvelles fraîches, les répandant ainsi à travers tout Faerûn.

Voyager : les chemins de traverse fonctionnent de la même manière que des *portails*, dans le sens où elles permettent à leur utilisateur de voyager au travers d'elles, presque instantanément, d'un croisement à un autre.

Voyager par surprise : on raconte l'histoire d'un ménestrel itinérant ayant donné un magnifique spectacle près d'un croisement et qui tourna les talons et emprunta bêtement le chemin de traverse invisible. La gardienne supposa, peut-être un peu hâtivement, que le barde lui demandait la permission de l'utiliser. Elle lui en accorda le droit. Puis, celui-ci, que cela ait été son destin ou le résultat d'une manipulation, marcha le long du chemin de traverse, sans y avoir été préparé. Ce type d'histoire se termine souvent mal.

Les chemins de traverse ne peuvent servir à :

Espionner : elles n'autorisent leur utilisateur ni à voir sa destination, ni à bénéficier de bonus lui en procurant la vision. Il est possible de demander à son gardien quelle est la destination du chemin de traverse, mais celui-ci n'est pas tenu de répondre.

Tirer : aucune attaque qu'elle soit d'origine magique ou autre, ne peut passer par un chemin de traverse pour atteindre sa cible. Un projectile lancé vers un croisement atteindra un point des environs, comme si rien ne l'avait dévié. Les attaques magiques visant une cible déterminée ne donneront aucun résultat si la cible en question met un pied sur le chemin de traverse avant d'être touchée.

Le gardien. Chaque croisement possède un gardien (voir chapitre 7), qui décide si un individu en particulier peut utiliser les chemins de traverse. Celui-ci doit donc obtenir la permission de ce dernier. Chaque druide possède sa méthode personnelle pour y parvenir, qu'il s'agisse d'une prière, d'une chanson, d'un poème ou d'un hommage aux chemins de traverse. Les demandes se font individuellement et le gardien a toute latitude pour refouler qui lui chante. Un individu donné ne peut envoyer quiconque à sa place sur un chemin de traverse, à moins que celui-ci n'ait déjà reçu la permission d'y accéder. En revanche, les fées peuvent aller et venir à leur guise sur les chemins de traverse, sans restriction de temps, ni de lieu.

Les gardiens apparaissent lorsque les druides lancent le sort de *création de croisements et chemin de traverse*. Si un gardien est tué, le croisement qu'il protégeait cesse de servir de point de départ.

L'autre extrémité continue de fonctionner, puisque le gardien qui y est posté peut y autoriser le passage, mais seulement en sens unique à présent.

Au croisement, le demandeur peut user de Charisme, de Bluff, de Diplomatie ou de Représentation pour amadouer le gardien afin qu'il le laisse prendre les chemins de traverse. Offrir au gardien les ornements typiques de la civilisation a pour effet de le mettre sur la défensive, chatouillant de trop près ses liens avec tout ce qui concerne les fées et la nature.

L'attitude initiale du gardien correspond directement aux caractéristiques naturelles du lieu. Comme la plupart des PNJ, les gardiens peuvent être influencés par un jet de Charisme (pour plus de détails, voir Attitudes des PNJ, page 149 du *Guide du Maître*).

Table 4–1 : attitude initiale d'un gardien

Rang de nature*	Attitude**
N1	Serviable
N2	Amicale
N3	Indifférente
N4	Inamicale
N5	Hostile

*Les rangs de nature sont les suivants :

N1 : terre pure, qui a très rarement subi le contact avec des créatures civilisées : une forêt vierge, des grottes intactes et des crêtes montagneuses.

N2 : terre reculée où les créatures civilisées autres que celles qui sont originaires des environs s'aventurent rarement : buissons des druides, terres elfes et sanctuaires quadrillés par les rôdeurs.

N3 : zone rurale au trafic minime, mais régulier : terres de fermage, enclos à troupeaux, monastères isolés, tribus barbares et autres petites communautés respectueuses de la nature.

N4 : zone routière souvent empruntée : villages, fortifications, groupes d'habitations en pierre, paysages modifiés, tours de magiciens et châteaux d'ensorceleurs.

N5 : zones urbaines tentaculaires à trafic intensif : villes, marchés libres et voies commerciales.

**Les attitudes peuvent être les suivantes :

Serviable : le gardien permet au personnage de voyager à tout moment sans l'obliger à effectuer un jet. Ou, à chaque fois, le personnage peut choisir de réaliser son jet (auquel est associé un bonus de circonstances de +2) et garantir ainsi à un autre la possibilité d'utiliser également le chemin de traverse. Un échec signifie que le gardien refuse le passage au compagnon du personnage. Son attitude envers le premier demandeur se mue en " amicale ", dans ce cas.

Amicale : le gardien laisse le personnage utiliser le chemin de traverse et gardera un bon souvenir de lui. Le personnage bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à sa prochaine tentative pour gagner les faveurs du gardien.

Indifférente : le gardien laisse passer le personnage s'il réussit son jet.

Inamicale : le gardien reste méfiant et refuse de laisser passer le personnage.

Hostile : le gardien est persuadé que le personnage est un menteur doublé d'un flatteur. Il lui barre le passage et la prochaine tentative de celui-ci pour s'octroyer les faveurs du gardien (quel que soit le temps de latence entre les deux tentatives) s'associera à une pénalité de circonstances de –2 au jet de celui-ci.

Les croisements les plus connus

Invisibles et difficilement identifiables par un sort de *détection de la magie*, les croisements peuvent se situer n'importe où. Quelques-uns parmi les plus célèbres d'entre eux sont énumérés ici. Les druides et les bardes s'en sont partagés la connaissance.

Cercle de Herkemon (N1) : ces dolmens (un dolmen correspond grossièrement à deux pierres élevées verticalement et surplombées par une troisième, à plat) marquent l'emplacement d'un croisement où se rejoignent trois chemins de traverse. Leurs seuils respectifs commencent à environ 9m les uns des autres, le long du rivage occidental rocheux du Lac de vapeur. Les chemins de traverse mènent aux Désolations sans fin, à Nykkara et à Arnroc.

Croisement de Cantlowe (N4) : situé dans une pièce gardée des archives de la bibliothèque de Cantlowe. Le conservateur laisse entrer les gens dans la pièce, mais prévient les personnages que personne n'est jamais revenu du croisement depuis trente-cinq ans qu'il travaille à l'université.

Croisement d'Arnroc (N2) : sur l'île volcanique d'Arnroc, au beau milieu du Lac de Vapeur, ce croisement mène à un autre situé dans le cercle de Herkemon.

Croisement d'Eauprofonde (N5) : situé dans le quartier maritime d'Eauprofonde, au cœur du jardin des Héros, seul jardin public d'Eauprofonde, si on omet la Cité des morts, ce croisement mène à Boischevalier.

Croisement de Boischevalier (N3) : ce croisement a été aménagé dans un arbre creux et vénérable, au cœur de la Forêt royale de Cormyr, près du cercle druidique de Boischevalier. Il mène à Eauprofonde.

Croisement de Bois d'épine (N3) : un croisement a été aménagé à l'est d'un buisson druidique au cœur de Bois d'épine. Il le relie aux hauteurs de l'Ermitage.

Croisement de Nykkara (N3) : Nykkara, l'île de la Mémoire, site funéraire de Calimshan, accueille un croisement sur son rivage, dont le chemin de traverse mène au cercle de Herkemon.

Croisement des Désolations (N1) : ce croisement est niché quelque part dans les Désolations Teshyllal du Désert Calim. Il mène au cercle de Herkemon.

Croisement des hauteurs de l'Ermitage (N1) : sur la cime des Orsraunes, ce croisement est situé à l'intérieur d'une crevasse. Celle-ci, immense et béante comme une grotte, contient également une hutte d'une seule pièce faite de grossiers rondins de bois en provenance exclusive de Bois d'épine. Des druides et des bardes s'y rendent pour y jouir de la vue et y trouver la solitude. La température s'élève rarement au-dessus de zéro

Bardes et croisements

Les bardes ont un avantage sur les autres personnages quand il s'agit de convaincre les gardiens de leur ouvrir le passage. Ces derniers aiment la musique, les récits et les spectacles. De fait, les bardes sont plus nombreux à se gagner l'amitié des gardiens que les druides. Quel que soit le gardien, une interprétation exceptionnelle suffira à l'amadouer, ses gènes de fée ne pouvant y résister. Tous les jets de Représentation visant à influencer les gardiens bénéficieront d'un bonus de circonstances de +2.

degré, malgré les efforts de celui qui stocke le bois pour le feu. Le croisement mène à Bois d'épine.

Les mythals

Un *mythal* est un réseau vivant d'énergie magique créé par la haute magie elfe. Dotés d'une conscience primitive et responsables de la protection de sites tels qu'une cité elfe ou un lieu saint, les *mythals* sont de puissantes et vastes défenses qui résistent pendant des centaines, voire des milliers d'années. Conçus pour protéger ceux qui se trouvent à l'intérieur et repousser certains types de créatures, les *mythals* ont recours à des sorts connus, bien que chacun d'entre eux possède un éventail de capacités uniques qui ne trouvent pas leur équivalent parmi les sorts habituels.

Malheureusement, comme toute forme continue de magie, les *mythals* sont sensibles aux accrocs dans la Toile et la double mort de Mystra de ces derniers 1 700 ans en a endommagé une grande partie, en disloquant certains pendant que d'autres se corrompaient. Les *mythals* corrompus sont réputés pour produire des zones de magie sauvage et morte, attaquer les intrus sans distinction à l'aide de sorts dangereux ou, à l'inverse, de guérison, émettre d'étranges couleurs ou changer l'apparence physique de ceux qui y résident.

Mis à part les véritables *mythals* issus de la haute magie elfe, un certain nombre de lanceurs de sorts présomptueux ont tenté de créer leurs propres formes de *mythals*, avec un succès mitigé. Ces constructions sont généralement bien moins puissantes que leurs homologues créés selon les normes et moins durables. D'autres effets magiques sont considérés à tort comme émanant de *mythals*, alors que ce ne sont, en réalité, que des rémanences de manifestations divines ou des bizarreries isolées de la Toile.

Les effets des vrais *mythals* et leur utilisation restent encore aujourd'hui un mystère à Faerûn. Reportez-vous à la partie « Haute magie elfe » de l'univers de campagne des *Royaumes Oubliés*, pour plus de détails.

Les mythals les plus connus

Une polémique divise les sages autour du nombre de véritables *mythals*, mais il est communément admis qu'il en existe douze. Voici une liste des *mythals* connus et des sites possédant des effets similaires à ceux entraînés par les premiers.

Cour elfique : cette cité des temples a été bâtie sur les ruines de l'ancienne Cour elfique, après la chute de Myth Drannor. Au sud-est de celui-ci, dans la forêt de Cormanthor, son *mythal* était identique à celui de Myth Drannor et barrait le passage aux drows et aux démons, préservait des incendies et ainsi de suite. On pense que la cité existe encore, bien que son accès soit probablement uniquement réservé aux elfes.

Fort du Héraut : bien que les architectes fondateurs de cet endroit soient inconnus, il a été prouvé qu'il ne s'agissait pas d'un véritable *mythal*. Cette forteresse est baignée d'une magie qui en interdit l'accès aux orques et neutralise certains types de magie. Située près de Lunargent, elle a résisté à moult attaques, qu'elles aient été menées par des mages, des hordes d'orques, des amas de tyrannœils ou même par la tarasque.

Montprofond : les nombreuses couches de sorts placées là par Hallaster y empêchent la téléportation, la scrutation et sont à l'origine de nombreuses zones de magie morte. Elles n'abritent pas de véritable *mythal*, mais plutôt des centaines de minuscules effets spécialisés s'y apparentant.

Myth Adofhaer : cette cité des elfes du soleil de la Haute-Forêt a été coupée de Faerûn par des voies magiques afin d'en protéger les habitants. Ils attendent, avec leur cité, en arrêt, que certaines conditions soient remplies et nul ne sait de quoi il s'agit.

Myth Drannor : le plus célèbre des *mythals*. Myth Drannor a plutôt une réputation de piège mortel, car son *mythal* a été corrompu et le site investi par les démons, les morts-vivants et les membres du Culte du Dragon.

Myth Dyraalis : au cœur de la Forêt de Mir, cette cité s'enorgueillit d'un *mythal* qui la dissimule aux regards (même par le biais de la magie) hormis ceux des elfes, des gnomes et peut-être d'autres types de créatures. S'ils franchissent ses limites, ceux qui ne peuvent la voir sont téléportés vers son opposé.

Myth Glaurach : bâti près de ce qui est devenu le Fort des portes de l'enfer, le site s'est trouvé jadis dévasté par des hordes d'orques et ne subsistent à présent guère plus que des décombres recouverts de vigne et quelques canalisations souterraines. Des aventuriers s'y rendent de temps à autre pour puiser dans les vertus qu'on lui prête en matière de réparation et de restauration d'objets magiques.

Myth Iiscar : on en sait peu sur cette cité à *mythal*, à l'exception du fait qu'elle fut bâtie sur l'île de Lantan, qu'elle permettait à ses habitants de voler et qu'elle fut détruite à un certain moment. Les Lantans ne donnant aucune information sur son emplacement, on peut se demander s'ils ne l'ignorent pas tout simplement ou s'ils se contentent de garder un secret.

Myth Lharast : construit à l'intérieur d'Amn comme un sanctuaire réservé aux adorateurs non orthodoxes de Séluné, Myth Lharast devint une place forte pour les lycanthropes inoffensifs. Malgré ces débuts sereins, il bascula dans les affres d'une bataille qui déchira une cabale d'ensorceleurs locaux et une puissante armée de lycanthropes aux ordres de l'un des créateurs du *mythal*. La cité fut expulsée hors de Faerûn par le pouvoir de Séluné et n'existe à présent que sous la forme d'un demi-plan, uniquement accessible les nuits de pleine lune. Les descendants des adversaires de toujours y vivent encore, à l'affût d'un moyen de s'en échapper.

Myth Nantar : seul *mythal* sous-marin connu, Myth Nantar s'étend sous les eaux de la Mer des étoiles déchues. La cité est habitée par des elfes, des hommes-poissons, des tritons et d'autres encore. Son *mythal* permet aux créatures, qu'elles soient terrestres ou aquatiques, de respirer dans son enceinte, prête force et endurance à ses habitants elfes et barre l'accès à la plupart des créatures aquatiques maléfiques. Rares sont ceux qui connaissent l'emplacement exact de la cité et encore plus rares parmi eux sont ceux qui ont les capacités nécessaires pour s'y rendre.

Myth Ondath : élevé sur les ruines d'Ondathel, la cité de la paix dédiée à Eldath, cette ville et son *mythal* ont été détruits au cours d'un hiver magique décrété par une femme appelée Reine de glace, son armée de siège, la liche Vrandak et un puissant objet magique du nom de *cristal du gardien*. Les pouvoirs de son *mythal* y ont été perdus à tout jamais.

Myth Rhynn : cité tombale accueillant les héros elfes morts au combat contre les géants et autres monstres, Myth Rhynn est antique et même les elfes ne sont pas certains de sa date de construction. Le *mythal* était censé protéger leurs esprits contre la magie hostile et leur permettre de mener une existence paisible au creux de leurs forêts adorées. À présent, il est en pleine décrépitude, donnant la nausée aux elfes qui s'en approchent ou y entrent et animant les corps de toutes les créatures

mortes dans son périmètre, sans distinction. On dit que la cité est habitée par des feux-follets et par la dépouille en forme de liche d'un mage qui dirige à présent les morts-vivants.

Myth Unnohyr : jadis bastion elfique de la Forêt de Mir, son *mythal* fut corrompu et s'apparente à présent de jour à une zone de magie sauvage et de nuit à une zone de magie morte. La magie de guérison utilisée dans son enceinte entraîne au contraire une putréfaction similaire à celle engendrée par le contact d'une momie sur la cible du sort. Il reste peu de choses des bâtiments d'origine et nul ne sait si les trésors de la nation elfe de Keltormir dorment toujours sous ces tas recouverts de ronces.

Shounach : bâti autour du siège de l'ancien Empire shoune de Calimshan, il ne s'agit pas d'un véritable *mythal*. Shounach fut construit à l'aide d'une puissante magie, mais qui n'a rien de commun avec la haute magie réelle. Les ruines englobent deux cités et plusieurs îlots d'habitations et la magie qui les enveloppe est constituée de zones de magie sauvage (une protection qui empêche les nombreux morts-vivants de quitter son enceinte), de sorts qui réduisent la vitesse des armes à distance au point que les projectiles paraissent avancer au ralenti et des effets métamagiques qui amplifient la magie du feu, amenuisent la magie du froid et neutralisent le fonctionnement des sorts de nécromancie divine. L'endroit sert également de domicile à un grand nombre d'humanoïdes maléfiques.

La vénération de la nature

Les druides et les rôdeurs se considèrent comme les gardiens de Faerûn. Sans leurs efforts pour conserver à la terre son état naturel, les forces de la civilisation et de la destruction auraient eut tôt fait d'avaler Faerûn tout cru. Les endroits qu'ils habitent et visitent ne se contentent pas de mettre en valeur la nature, mais participent à sa promotion afin qu'elle puisse prospérer dans l'avenir.

Les guildes des rôdeurs

Les rôdeurs s'associent généralement en guildes, qui s'avèrent plus faciles d'accès que les autres. Elles offrent l'hospitalité à tout rôdeur n'ayant porté atteinte ni à la nature ni à la guilde elle-même.

Ces maisons des guildes rendent de nombreux services aux rôdeurs, qu'ils regrettent lorsqu'ils se retrouvent seuls à l'extérieur. Parmi ces services : le suivi des migrations des troupeaux, une liste des braconniers, des échoppes spécialisées dans la réparation et l'achat d'armes et, plus important encore, une franche camaraderie et la mise en commun des expériences de chacun.

Les maisons des guildes des rôdeurs parsèment les forêts, à flanc de coteau, en bord de mer, sous l'eau, parmi les cimes des arbres, sur des glaciers et même dans des villes.

Les guildes de rôdeurs peuvent être de toutes tailles, de la plus petite (1d4+1 rôdeurs) à la plus grande (jusqu'à 2d10 rôdeurs). Elles s'allient souvent aux cercles druidiques (voir plus bas).

Les rôdeurs vont se mesurer les uns aux autres au cours d'une chasse (voir encadré), dont la difficulté ira de DD 15 à 25.

Une maison de guilde alimente en général une trésorerie réservée aux achats et équivalant au maximum à 1d4+1 fois 100 po.

Les cercles druidiques

Dans les forêts les plus épaisses, les oasis cachées dans les déserts, les marais suintants et d'autres lieux inviolés, les druides bâtissent leurs cercles. Ceux qu'on trouve dans des villes ou des zones à densité élevée précèdent en général la civilisation qui s'est développée alentour. La plupart d'entre eux ne sont plus que ruines, quoique quelques druides s'obstinent à tenter de les maintenir en état.

Tous les cercles druidiques abritent au moins un autel de pierre et la plupart sont jonchés de pierres géantes selon un arrangement spécial. En effet, celles-ci ne sont pas toujours disposées de manière concentrique. Quelquefois, elles se dressent face au levant ou au couchant ou encore s'empilent en dolmens. Cette disposition porte le nom de seuil et est souvent utilisée pour délimiter l'emplacement d'un croisement.

Les pierres peuvent servir de calendrier céleste, de solution à une énigme druidique, de carte codée dont le décryptage révèle l'emplacement d'un lieu tout proche encore plus secret ou de représentation stylisée des bâtisseurs héroïques du cercle. La zone délimitée par ou entourant les pierres correspond à la terre sacrée des druides, l'endroit où ils prient, discutent, enseignent et apaisent les disputes entre d'autres druides.

Les cercles druidiques sont rarement laissés à l'abandon et abritent souvent jusqu'à 2d10 druides, répartis à proximité.

La terre sacrée ou maudite d'un cercle druidique a reçu la bénédiction d'une divinité, d'un prêtre ou d'un druide qui souhaitait protéger la région contre ses ennemis. Le site irradie de propriétés divines, comme s'il était baigné d'un sort de *sancti-*

La chasse

Chaque année, les rôdeurs se rassemblent dans la Haute-Forêt lors de la chasse, festivités qui vont durer quatre jours. Au cours de cet événement, ils confrontent leur adresse au tir, échangent des astuces de fabrication pour les arcs, se montrent les trophées glanés au cours de leurs dernières aventures et se racontent des histoires, dont beaucoup remontent à des générations entières. Pendant les quelques jours de la chasse, toutes les différences sont abolies, procurant à ces pisteurs solitaires un repos bien mérité, loin du danger.

Au matin du troisième jour commence la manifestation la plus attendue. Juste après le lever du soleil, les rôdeurs se rassemblent au camp principal pour prendre part à une course d'obstacles. Cet événement unique fait appel à des compétences athlétiques qui seront sollicitées à travers la course, l'escalade, le saut, la natation, le tir à l'arc et la traversée d'une dangereuse tourbière. Le vainqueur remportera alors le titre de meilleur de la chasse, qu'il ou elle sera obligé(e) de défendre de nouveau la prochaine fois que l'événement aura lieu.

fication ou de *sanctification maléfique*. Toutefois, tous les cercles druidiques ne sont pas divisés en terres sacrées ou maudites. Certains restent parfaitement neutres. C'est uniquement si un druide y a lancé le sort approprié (*sanctification* ou *sanctification maléfique*) que la terre prend une connotation particulière.

Hormis les bénéfices que procurent ces sorts, la terre sacrée donne également un bonus de +3 au niveau de lanceur de sorts de tous les sorts jetés là par un druide d'alignement adéquat. De même, tous les sorts de guérison lancés par un druide d'alignement adéquat voient leurs effets portés à leur quintessence.

Les sites de prière

Les temples sont aussi nombreux que les dieux qu'ils servent, les prêtres et les paladins aussi divergents dans leurs philosophies. Lorsque vous développez un temple pour les besoins du jeu, vous pouvez utiliser les exemples qui vous sont donnés dans cette partie afin d'en relever un peu la saveur pour vos joueurs. Les lieux de prière varient tellement qu'il n'existe pas de règle pour définir leurs particularités et leurs origines. Lisez les informations ci-dessous et choisissez le type de votre site de prière. Chacun d'entre eux s'accompagne de spécificités qui peuvent aider à rendre le site unique en son genre et d'un exemple en illustrant chaque type.

De nombreux facteurs jouent sur la spécificité d'un sanctuaire, d'une église ou d'une cathédrale. Bien entendu, c'est l'alignement de ceux qui prient là qui l'influence le plus, mais d'autres éléments plus subtils y laissent également leur trace. L'architecture, le décor, les activités des prêtres et des paroissiens et l'histoire du sanctuaire peuvent avoir de fortes implications dans votre partie. Plus vous personnalisez ces aspects et en développez l'intérêt, plus vos joueurs apprécieront les rencontres qu'ils y feront. Il est bien moins intéressant de chercher une potion de guérison dans " le temple local d'Akadi " que de partir en quête de ladite potion au fin fond du " petit temple d'Akadi, une vieille chapelle rabougrie étranglée entre deux nouvelles maisons de marchand lugubres ". Les questions suivantes vous aideront à imaginer un temple pour votre campagne.

À quoi ressemble le voisinage ? Puisez dans le *Guide du Maître* (Rencontres en extérieur en page 132 et Création de villes, en page 137) pour définir les environs du temple. Vous pouvez également y trouver des idées de rencontres ayant pour résultat de faire entrer le personnage dans le temple.

Quelle est l'ancienneté du temple ? Au gré du MD.

Le temple a-t-il une particularité ? (jetez 1d6 selon la table suivante, choisissez ou inventez celles que vous voulez).

1 hanté
2 maudit
3 la proie de voleurs
4 abrite un *portail*
5 abandonné
6 architecture bizarre (jetez 1d6)
- 1 flottant
- 2 gargouille
- 3 verre
- 4 camouflé dans les environs
- 5 en ruines
- 6 un espace extradimensionnel le rend beaucoup plus vaste à l'intérieur que vu de l'extérieur

À quel dieu le temple est-il dédié et quel dieu prétend-il servir ?

Le temple a-t-il mis sur pied des mesures de sécurité ? De quel type ? Il peut s'agir de système de protection magique, de fortifications, de gardes, d'un camouflage ou d'une cachette.

Quel genre de PNJ abrite-t-il ? De quelle race ? De quelle classe ? De quel niveau ? Quelle est leur attitude ? (Voir chapitre 4 du *Guide du Maître*).

Quelle est l'ampleur du trésor abrité par le temple ? (voir chapitre 7 du *Guide du Maître*).

convergence druidique

La lune est grosse sur le Lac de vapeur pendant la Fête de la lune. Les druides hantent les rives du lac en haillons, leurs visages peints à la manière de squelettes pour honorer les morts et les mourants. Ils ont convergé de tous les recoins de Faerûn, certains d'entre eux n'émergeant qu'une fois l'an de leurs buissons secrets pour honorer la gloire de la fin du cycle. Dans les frimas de l'hiver approchant, une vapeur s'élève du lac et nappe les druides de mystère. Leurs chants portent au-delà des eaux jusqu'à des communautés éloignées. Pendant trois nuits et deux jours, les druides se déplacent comme des morts en quête de sérénité, s'interdisant le moindre repos. Ils agissent ainsi pour honorer la mort, symbole de l'hiver. Les druides ne dorment pas, ne se nourrissent que de quelques fruits et de noix, ne mâchent que de l'écorce pour ouvrir leur esprit et ne boivent que de l'eau.

Quand vient la troisième nuit de la célébration, d'étranges événements ont lieu. Les druides se traquent les uns les autres dans la brume. À la fois prédateurs et proies, ils chassent et les plus faibles en meurent. Ils changent de forme pour prendre celle de leur dieu. Au fur et à mesure, leur comportement se teinte d'animalité instinctive et ils mutent en représentations des concepts qui dominent la nature : mort, pourriture, renaissance, prédateur, proie, équilibre et croissance, pour en citer quelques-uns. Ils perdent leur propre ego. Ils sont la proie de visions des années passées et des années à venir, qui ont généralement des implications personnelles, mais sont quelquefois liées à un événement gigantesque encore à venir et qui affectera tous les druides, la nature et le monde tout entiers. Les druides ne prennent pas ces visions à la légère.

Le matin du troisième jour, ils dorment. Lorsqu'ils se réveillent, ils se retirent dans leurs buissons respectifs, ne laissant qu'un peu de haillons, de sang et d'os derrière eux pour marquer l'arrivée de l'hiver.

Les sites de pèlerinage

Les miracles, la mort ou la naissance d'un héros et d'autres événements exceptionnels laissent des traces vers lesquelles se dirigent les voyageurs en quête d'une bénédiction et d'inspiration. Ces lieux sont très différents. Certains sont des églises illustres, tandis que d'autres marquent l'emplacement d'un événement célébré par un jour saint. Si leur foi est suffisamment forte, les gens peuvent se rendre en pèlerinage à peu près partout, même au risque d'y laisser leur vie.

Variations sur le même thème : un champ de bataille célèbre, l'endroit précis où un héros eut une vision, où un péril fut combattu, la tombe d'un héros, l'emplacement d'un miracle ou le dernier endroit où un héros ou toute autre personne vénérée ont été vus.

Exemple : la Cour dansante

Au cours de l'année Année de l'Aube rosée (720 CV), les dieux invoquèrent de nombreux prêtres elfes sur une jolie colline tapissée de mousse dans le Haut-Val. À ce rassemblement, Elminster proposa la fondation de l'ordre des Ménestrels. Tandis que ceux qui étaient présents en discutaient, de nombreuses divinités firent leur apparition pour soutenir le concept. Depuis ce jour, les prêtres ayant assisté à l'événement, ainsi que bon nombre d'autres personnes à la recherche de la paix, font un pèlerinage annuel jusqu'à la Cour dansante. Les peuplades du Haut-Val fournissent des installations de fortune couvertes le long de la piste nord pour ceux qui sont venus rendre hommage à la vallée sacrée. La liste des divinités associées à la Cour dansante comprend les dieux humains Déneïr, Eldath, Lliira, Mailikki, Milil, Mystra, Oghma, Séluné, Silvanus et Tymora et les dieux elfes Corellon Larethian, Sehanine Lunarc, Hanali Celanil, Labelas Enoreth et Solonor Thelandira.

Les monastères

Des moines et des prêtres de confessions dissemblables peuvent tout de même partager le même monastère pour les besoins de leur entraînement ou de leur résidence. Les monastères malfaisants peuvent se révéler des endroits terrifiants, mais ceux qui sont tournés vers le bon n'en sont pas pour autant des complexes hôteliers de grand luxe.

Variations sur le même thème : une communauté de familles vivant en autarcie, une secte de survivants attendant l'arrivée d'un cataclysme, un groupe uniquement composé d'hommes, un groupe uniquement composé de femmes, un groupe uniquement composé de membres d'une seule race, un bâtiment abandonné, en ruines ou occupé par un unique moine solitaire.

Exemple : le site d'Ilneval

Sur les vastes rives méridionales du territoire, au sommet des falaises se mirant dans la Grande mer un groupe de demi-orques a témoigné de sa foi en Ilneval. Cette communauté religieuse enseigne l'obéissance, la loyauté et la gloire de ses ancêtres, les orques.

Chaque année, ce lieu est la proie d'ouragans. À chaque fois, de gigantesques vagues et des vents vicieux disloquent le monastère et tuent plusieurs demi-orques. Et à chaque fois, les orques reconstruisent exactement au même endroit parce qu'Ilneval a dit à Mokagkt, son fondateur, que c'était ainsi que les choses devaient être, ce que Mokagkt s'est empressé de répéter aux autres demi-orques. C'est donc ainsi que les choses sont.

Pendant les saisons qui suivent et précèdent les tempêtes d'Ilneval, les orques lancent des raids le long des côtes, remplissant leurs estomacs de nourriture volée et leurs poches d'or dérobé. Les prisonniers qu'ils y font ou les corps qu'ils en ramènent sont empalés sur des pieux au bord des falaises ou pendus au-dessus du vide par des cordes qui se balancent au gré du vent. Ils affirment que ces morts ou morts en devenir constituent leur sacrifice en

sécurité

Les religions attirent les richesses. Elles entretiennent des reliques divines de valeur incommensurable. Elles conservent les ossements des saints et des héros. Quel n'est pas le voleur qui rêverait de mettre la main sur ces débauches de richesses ? Mais rares sont les églises qui s'en remettent à la seule foi pour assurer leur sécurité.

Lorsque vous définissez les mesures de sécurité s'appliquant à un temple de votre campagne, prenez en compte les spécificités de celui-ci. Les petites églises et sanctuaires mineurs peuvent être régentés par un veilleur, mais sa vigilance ne sera pas sans faille. C'est, par exemple, un vieux marin à la retraite qui surveille l'Ultime requête du marin. Sa présence suffit à la petite chapelle, mais se révélerait inadaptée à une église comme la Morningmist Hall, située au beau milieu d'une cité surpeuplée.

Cachette : la plupart des églises dissimulent des endroits secrets où sont rassemblés leurs trésors. Par exemple, dans la Morningmist Hall, un bouton secret placé derrière l'autel ouvre une porte coulissante. Des escaliers s'engouffrent dans le reliquaire. D'autres églises ont aménagé des chambres secrètes derrière les alcôves à prière, dans les catacombes et même sous les avant-toits et les tours des greniers. Certains préfèrent le stockage extraplanaire, tandis que d'autres s'en remettent à la magie pour cacher leur trésor aux yeux ordinaires.

Défense : ceux qui peuvent se le permettre font appel à de solides défenses pour préserver leurs trésors. Ces opulentes cathédrales s'efforcent souvent de garder leurs objets de valeur à l'abri des regards. Elles construisent des murs défensifs aussi efficaces que ceux de n'importe quelle forteresse et conçus pour arrêter une armée entière. Des archers et autres guetteurs sont là pour repérer les voleurs éventuels.

Bouclier divin : certains temples, depuis les sanctuaires jusqu'aux cathédrales, bénéficient d'une protection divine. Un dieu aura choisi de placer un interdit ou une malédiction sur le lieu d'adoration. Ces effets sont de formes différentes, mais ont pour point commun d'interdire le vol ou la violence au sein du temple, ou bien encore de punir sévèrement ceux qui ne se conforment pas à cette règle.

offrande à Ilnéval, leur dieu. Ils ont remarqué qu'Ilneval prenait tous les corps lorsqu'il s'avançait, nimbé de tempêtes, et ils croient que leur dieu les avale tout ronds, ce qui explique pourquoi les cordes et les pieux cèdent et se brisent, et aussi pourquoi seuls quelques ossements dépourvus de chair y restent attachés.

Les malfaisants mais loyaux demi-orques ont amassé un trésor considérable qu'ils gardent enterré dans une cave sale sous les fondations du monastère. Bien qu'ils paient chaque année pour trouver les matériaux nécessaires à la reconstruction de leur bâtisse, la cave, elle, reste intacte et son butin s'accroît à chaque saison qui passe.

Plus de dix prêtres et moines demi-orques vivent et prient au monastère. Bien plus nombreux sont ceux qui vont et viennent au cours de l'année, s'y arrêtant pour y faire un don et présenter leurs hommages avant de reprendre leur chemin. Certains y reviennent pour les célébrations festivalières et rituelles.

La vie au monastère est rythmée par les sermons quotidiens, les cours de techniques de combat, les raids réguliers quand manquent biens, prisonniers, nourriture, et le Nettoyage de saison, cérémonie au cours de laquelle les faibles sont supprimés. Les demi-orques se battent entre eux pour que leurs compétences ne s'émoussent pas entre les raids. Ils honorent leurs adversaires et offrent leur sang à Ilneval. Puis, ils combattent jusqu'à ce que l'un d'entre eux atteigne la limite fixée à l'avance, que ce soit la première goutte de sang versé, la reddition ou la mort.

Saison des ouragans : chaque année, pendant les mois d'été, au moins une gigantesque tempête d'abat sur la côte abritant le site d'Ilneval. Le vent se lève et se change peu à peu en souffle titanesque, se chargeant de pluies torrentielles. Déterminez le moment où il se lève. Chaque niveau de vent dure 1d4 heures : léger, modéré, important, violent, tempête, ouragan, œil du cyclone (léger), ouragan, tempête, violent, important, modéré, léger. Reportez-vous à la partie sur les Dangers liés au climat en page 86 du *Guide du Maître*.

Les bâtiments : la simplicité et l'irrégularité de l'architecture de base du monastère résultent de l'intelligence moyenne des demi-orques, de la reconstruction annuelle conduite par des " architectes " et des ouvriers différents et de la simplicité générale du style de vie des adeptes d'Ilneval. Les demi-orques du monastère ne s'embarrassent pas de plus d'un étage qu'ils recouvrent de toits plats reposant directement sur les murs porteurs, ce qui donne au bâtiment un air d'appentis de jardin. Ce ne sont pas non plus des architectes nés, leurs constructions satisfaisant plus à la fonctionnalité qu'à l'esthétique.

Idées de rencontres : sites de pèlerinage

À la fin d'un pèlerinage, les PJ peuvent trouver...
- Le fantôme d'un héros mort
- Une foule massive attendant un miracle
- Des visions vérifiant une prophétie ou annonçant un événement majeur
- Des vandales
- Un charlatan embobinant les croyants
- Un culte malfaisant recrutant des adeptes

Les sanctuaires

Ils se cachent dans les endroits les plus incongrus, généralement à l'extérieur, au creux d'arbres couverts de lierre, au fond des crevasses de falaises iodées et dans les épaves humides et froides de navires échoués. Souvent, ils sont nés du besoin qu'éprouvait une personne d'atteindre son dieu. D'autres sont arrivés par la suite, y ajoutant leurs témoignages de gratitude, et un sanctuaire est apparu.

Variations sur le même thème : un site funéraire, un sanctuaire fruste, un sanctuaire dédié aux forces malveillantes, un sanctuaire dédié à la nature, un sanctuaire caché derrière une cascade, un sanctuaire profané, un sanctuaire richement décoré ou un sanctuaire protégé.

Exemple : corniche de la Sentinelle

Situé près d'une paisible communauté fermière (Espar) à Cormyr, ce sanctuaire est dédié à Heaum. Il occupe un creux dans un rocher à l'ouest de la Forêt royale. Pour y pénétrer, il faut ramper le long d'une petite cavité à mi-hauteur de la falaise escarpée, ce qui oblige ainsi à se prosterner d'emblée devant l'autel de Heaum. Une fois à l'intérieur, on peut se redresser. La caverne s'évase immédiatement aux dimensions d'une cathédrale. Il faut descendre un chemin en pente douce pour parvenir au sanctuaire proprement dit. Il est situé en plein milieu.

Une épée dansante douée d'intelligence le protège. Elle dispose d'un bonus d'altération de +2 et est sainte, bénie par Heaum. L'épée attaque comme si elle était brandie par un combattant de niveau 11 avec un bonus de base à l'attaque de +11/+6/+1. Elle viendra au secours de tout adorateur et de la grotte elle-même. Elle reconnaît ceux qui prient Heaum et ceux qui n'en ont que faire. Nombreux sont les adorateurs de Heaum qui viennent toucher l'épée dansante pour qu'elle leur porte chance avant de débuter une aventure dangereuse.

Une fissure au plafond laisse filtrer un rayon de lumière permanent qui se déplace au sol à mesure que soleil décrit sa courbe. Le dernier jour de l'été, à midi pile, la lumière frappe le sanctuaire de Heaum et, si l'épée dansante est au repos, la lumière rebondit pour éclairer une alcôve en hauteur (à 9 m au-dessus du sol, le long d'une paroi verticale). Celle-ci contient une autre épée, en tout point semblable à la première. Cette seconde arme bénéficie d'un bonus d'altération de +2, est sainte, bénie par Heaum et acérée. Il ne s'agit toutefois pas d'une épée dansante.

À l'intérieur de l'alcôve, une inscription indique que seul un véritable fidèle de Heaum a le droit d'emprunter la seconde épée et seulement dans le but de mener une quête au nom de son dieu. En outre, l'épée doit être remise en place au terme de cette quête sous peine que son emprunteur soit considéré comme un voleur et poursuivi par la colère de Heaum.

Les petites chapelles

Les petites chapelles rythment tous les types de paysages, qu'il s'agisse de déserts ou d'une ville, qu'elle qu'en soit la taille. Les paladins leur montrent une certaine préférence, par rapport aux églises plus vastes, lorsqu'ils accomplissent une veille en préparation d'une quelconque quête ou bataille. De nombreux châteaux abritent leur propre chapelle privée.

Variations sur le même thème : une chapelle isolée, une chapelle de montagne, une chapelle dans un arbre, une chapelle souterraine, une chapelle de nobles, une chapelle familiale, une chapelle de prison ou une chapelle secrète.

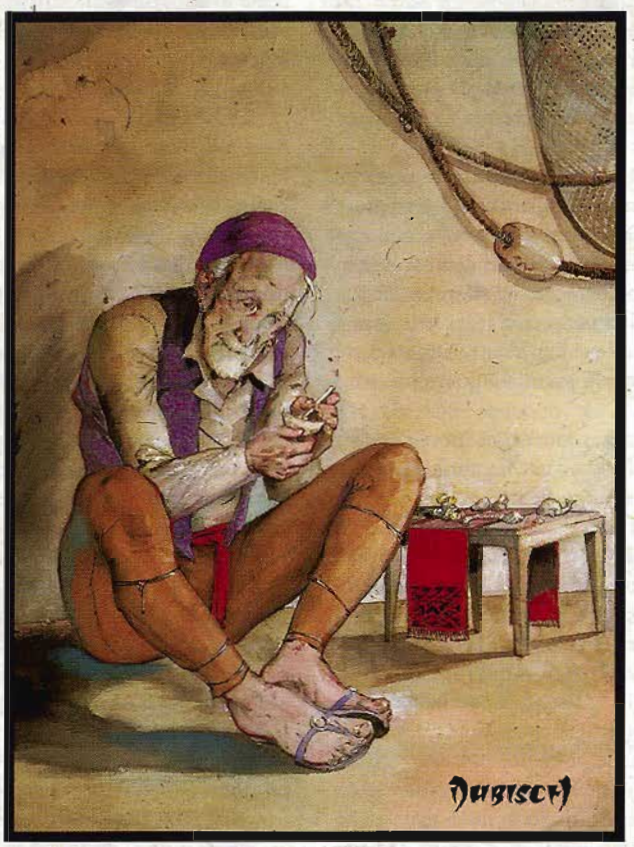
Exemple : L'Ultime requête du marin

Dans cette petite chapelle d'Eauprofonde située au coin des rues de la Chance et des Docks, c'est l'odeur du poisson et de la saumure qui domine. Le petit bâtiment aux allures de hangar se niche entre deux bâtisses bien plus vastes et bien plus modernes. Il fut un temps où elle servait à entreposer du poisson salé, mais depuis son abandon il y a de cela des dizaines d'années, elle accueille les marins sans toit qui ne peuvent se payer une chambre.

La porte de la chapelle a disparu il y a bien longtemps. Des colombes et des mouettes sont juchées sous son avant-toit et étoilent le sol de leur fiente. Les vieux loups de mer qui se rendent à cet endroit ne se préoccupent pas des oiseaux, et encore moins du fait que l'autel est en réalité une vieille table branlante posée dans un coin, recouverte d'un bric-à-brac d'offrandes laissées là au fil des années.

Des bougies pleurent des larmes de cire fondue par-dessus les strates de témoignages personnels, de coquillages, d'objets taillés au couteau, de boucles de cheveux, de petites sculptures et de petits bouquets séchés offerts aux marins bourrus par leurs filles aux joues rondes. Elles déposent ces offrandes pour implorer Valkur, le dieu des marins. Elles prient pour que ce voyage ne soit pas leur dernier, pour que les conditions climatiques soient favorables et qu'ils reviennent sains et saufs.

La chapelle résonne souvent de l'écho des éclats de rire et de voix. Ces pêcheurs et ces aventuriers battus par les éléments ne sont pas faits pour la contemplation ou la méditation silencieuse. Là où ils passent leurs journées et leurs nuits, le travail ne cesse jamais. La mer peut se durcir sans prévenir pour les jeter par-dessus bord, une mort certaine. Vlakur comprend la force et l'action, pas les douceurs et les prières. Les fidèles qui se regroupent à la chapelle de l'Ultime requête du marin ne donnent pas dans les faux-semblants. Ils s'y rendent par solidarité autant que par conviction religieuse.



L'Ultime requête du marin

Olroy cessa de naviguer et devint un des piliers de la chapelle. Il prend plutôt au sérieux le rôle de gardien qu'il s'est choisi. Olroy reste assis au pied de la porte de devant, généralement occupé à tailler des objets dans le bois. Il connaît personnellement chaque marin résidant à Eauprofonde et même, souvent, ceux qui sont de passage, au moins de réputation.

Olroy : humain mâle Exp3 ; FP 2 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 3d6+6 ; pv 14 ; Init +3 ; VD 9m ; CA 15 (contact 13, pris au dépourvu 12) ; Att dague (+3 corps à corps, 1d4+1/19-20) ; AL N ; JS Réf +4, Vig +3, Vol +2 ; For 12, Dex 16, Con 14, Int 12, Sag 8, Cha 10.

Compétences et dons : Artisanat (sculpture d'objet en bois) +5, Connaissances (nature) +4, Équilibre +5, Escalade +3, Intimidation +3, Natation +3, Maîtrise des cordes +6, Profession (marin) +7, Renseignements +6 ; Robustesse, Talent (Profession).

Possessions : armure de cuir, bourse contenant 3 po, 12 pa et 10 pc, dague.

L'ultime requête du marin

Les PJ se rendent à cette chapelle pour trouver...
- Un navire qui les embauchera.
- Un marin ou un navire particulier.
- La carte d'un trésor qu'un marin a laissée là.
- Des marins à embaucher sur leur navire.
- Un moyen d'infiltrer la société des marins.

Les églises rurales

Les membres des communautés rurales partagent souvent une même croyance religieuse. Ils construisent leurs humbles églises comme des lieux qui servent à la fois pour le culte et pour les rassemblements. Les églises rurales ont tendance à développer un sens de la communauté qui leur donne des particularités propres.

Variations sur le même thème : une église corrompue, une église à ragots, une église entremetteuse, une église étroite d'esprit, une église isolationniste ou une église cherchant désespérément un nouveau prêtre titulaire (comme un PJ prêtre, par exemple).

Exemple : Antichambre de la crue

Lorsque arrive le printemps, le dégel inonde le bassin situé entre les fleuves Galène, Serpent et la Rivière de glace. Pendant cette période, les habitants de la communauté marchande de Haute-Crue (41 en tout) refluent tous vers l'Antichambre de la crue. Cette grande salle de forme hexagonale repose sur des pylônes enfoncés profondément dans le sol. Hormis sa fonction d'asile temporaire par temps de crue, il sert également de centre communautaire, d'école et d'église.

Pendant la journée, les rescapés de Haute-Crue travaillent à des projets communautaires, tels que la couture, la réparation des outils et l'arrangement des mariages. La nuit, ils chantent, dansent, festoient et jouent de la musique. Toute personne surprise sur la plaine inondable pendant ce laps de temps est accueillie à bras ouverts par les résidents de Haute-Crue, qui lui donneront le gîte, moyennant une participation.

Les quartiers sont fermés. Des échauffourées pourraient avoir lieu. Les familles se chamaillent souvent. La tension monte jusqu'au moment où les eaux refluent, moment où la communauté tout entière célèbre le retour à la normalité et à la vie privée.

Les services de prières quotidiens dédiés au dieu Waukyne visent à s'assurer sa bénédiction pour que vienne la prospérité. Dans la même pièce, côte à côte avec les fidèles de Waukyne, d'autres adorent Tymora ou Sunie. Cette église, à première vocation neutre, ne rejette personne, et pas même ceux dont l'alignement est mauvais. Le seul méfait passible de bannissement est " la mise en danger de la communauté ".

Un homme du nom de Chokmot (humain NB, Prê110 de Waukyne) sert de pasteur à la communauté. Son visage buriné témoigne des longues années qu'il a passées dans les étendues nordiques, près des glaciers où les rigueurs du climat creusent les rides. Il est sage et bon.

Les églises de taille moyenne

Les plus vastes communautés possèdent suffisamment de ressources pour construire de plus monumentaux témoignages de leur foi. L'entretien des églises de taille moyenne nécessite un certain niveau de ressources.

Variations sur le même thème : une église mal entretenue, une église vulgaire, une église maussade et grise, une église hautaine et prétentieuse en compétition avec les autres, une église intéressée, une église malhonnête ou une église gérée par la mafia.

Exemple : Abbai Abbathor

À Teziir, juste au sud du Lac des dragons, un étrange amas de bâtiments s'agglomère à côté de la place du marché. De hautes grilles de fer surmontées de pics pointus entourent la zone. Le bâtiment central, dont la structure est un treillis de pierre et de fer typique de l'architecture des nains, domine les autres.

Au niveau des grilles principales d'Abbai Abbathor les prêtres nains qui y vivent, dévoués à Abbathor ont aménagé une échoppe, où ils vendent des gemmes et des objets magiques. Toutefois, seuls les plus avisés obtiennent un prix qui n'est pas supérieur à celui du marché.

Malgré leur attitude amicale et leurs conversations animées, ces nains sont des commerçants sans scrupules. Ils ont une prédilection pour les clients naïfs et influençables et ne montrent aucune appréhension à profiter des acheteurs les moins avisés.

Les églises urbaines

Les églises sises dans des villes bénéficient des forces protectrices de la cité elle-même et peuvent souvent consacrer leur énergie à des tâches plus esthétiques que pratiques. La sécurité reste un sujet important, toutefois, et les églises urbaines possèdent souvent des cachettes où elles tassent leurs trésors de grande valeur.

Variations sur le même thème : une église opulente, une église antique dans une ville moderne, une église de ghetto, une église secrète, une église souterraine, une église de façade, une église de réfugiés ou une église rebelle.

Exemple : Antichambre de la brume matinale

Ce temple dédié à Lathandre, le dieu de l'aube et du renouveau, se tient sur l'île centrale de la baie de Marsembre. Elle s'élève au-dessus des autres bâtiments comme un parfait bouquet de roses au milieu de minables herbes folles. Ses murs roses et opalescents ont un rayonnement intérieur qui rappelle les colorations de l'aube. Ses élégantes tours et tourelles semblent éternellement sur le point de se déplier, comme des pétales prêts à s'ouvrir, attachés aux boutons compacts. Elle incarne l'espoir dans un paysage bien triste et dangereux.

Cette église a une longue histoire sur le Lac des dragons (Mare aux dragons) et la Mer des étoiles déchues. Son grand prêtre, également connu sous le nom de Grand Seigneur de l'Aube ou Chancelier, fait des investissements avisés et a établi une solide fondation proposant les services de l'église afin d'alimenter ses coffres. Le Chancelier, Chansobal Dreen, et ses prêtres bénissent les navires sur le point de prendre la mer, baptisent les nouveaux vaisseaux, écoutent les confessions des marins partant pour des traversées particulièrement longues ou périlleuses et proposent des bénédictions nuptiales rapides pour les marins qui tiennent à se marier avant que leur bateau quitte le port.

Dreen (humain NB, Prê12 de Lathandre) mène également son troupeau de fidèles en mer à la recherche de pirates et de contrebandiers. Sa petite flotte de saints navires montre peu de pitié lorsqu'elle s'en prend à ces criminels. Le trésor récupéré, en revanche, sera bien entendu utilisé au sein de l'église.

Eglise : seize prêtres (Prê1 à Prê7) et douze intendants du temple.

Flotte : la flotte de Dreen est composée de six navires armés embarquant des équipages de vingt-quatre matelots chacun.

Les grandes cathédrales ou cathédrales fortifiées

Les cathédrales occupent de multiples fonctions, toutes religions confondues. Leur taille impressionnante en fait des phares pour les fidèles et leur vaste solennité a souvent été pensée pour inspirer (ou intimider) les ouailles. Situées en général dans des cités de grande taille et des métropoles, les cathédrales fournissent un abri sûr pour les rassemblements et conciles ecclésiastiques d'importance. Mieux encore, elles agissent comme le symbole le plus évident du pouvoir d'une divinité et du succès d'une foi : la construction d'une cathédrale est une entreprise d'une telle envergure que seules les confessions les plus aisées peuvent se le permettre. De ce fait, les cathédrales les plus massives sont les plus rares et, pour la même raison, les cathédrales fortifiées, bien plus encore.

Tandis que certains lieux de culte coexistent pacifiquement avec d'autres confessions au sein d'une même communauté, d'autres ressemblent moins à des églises qu'à des camps armés. Un courant religieux ne construit normalement une cathédrale fortifiée que lorsqu'il pressent une opposition active à sa foi. Ces grandes maisons des divinités peuvent ressembler à des châteaux, tant leurs défenses sont élaborées : hauts remparts, meurtrières, portail renforcé, herses et épais murs de pierre sont des éléments communément associés à une cathédrale fortifiée. Bien entendu, les défenses physiques ne constituent pas les seuls moyens de protection d'un temple – la communauté des prêtres de Faerûn est assistée des pouvoirs divins de ses dieux.

Variations sur un même thème : une cathédrale de glace, une cathédrale de feu, une cathédrale de rosier grimpant, une cathédrale tordue, une cathédrale renversée, une cathédrale en arc-en-ciel, une cathédrale moisie, une cathédrale de sang ou une cathédrale vivante.

Exemple : Abbaye de la vérité aveuglante

Ce grand complexe religieux, qui comprend une cathédrale et une abbaye adjacente, fut achevé le mois de Ches en 1372 CV, trois ans après que son sol fut sanctifié et ses fondations coulées. Ce site est la pièce centrale de la nouvelle campagne agressive menée par les disciples de Tyr dans l'intention de ramener la justice et l'ordre à Port-Ponant – cité connue pour son désordre et son injustice. Le père abbé Grigor Khažar (humain LB, Moi3/Pré15), croisé militant au service de Tyr, eut le privilège de superviser la construction récente de l'abbaye et préside à présent ses affaires quotidiennes, tandis qu'il commence à imaginer un stratagème pour purger la cité de sa corruption.

Emplacement et description

L'église de Tyr a volontairement choisi de construire son nouveau lieu de culte sur un site qui attirerait l'attention et piquerait l'ego de ses ennemis. Non loin de la maison des Flèches et des Ombres (dédiée à Mask), les murs et les tours élevés de l'Abbaye de la vérité aveuglante constituent pratiquement une mise en garde à l'encontre des adeptes de Mask et signifiant que les disciples de Tyr sont là pour s'approprier la plus grande influence sur Port-Ponant.

Le complexe est de loin la bâtisse la plus imposante dans son quartier. Ses murs extérieurs de granit s'élèvent à 15 m au-dessus des étroites ruelles pavées, procurant une vue bien dégagée aux gardes qui y patrouillent sans relâche. Les murs chaulés de manière à ce qu'on puisse identifier le bâtiment de loin entourent une large cour pavée de dalles. À l'intérieur de la cour se succèdent les quartiers de l'abbaye proprement dite. Les bâtiments les plus imposants à l'intérieur de la cour sont l'abbaye et la cathédrale, mais tout près ont été construites plusieurs dépendances, dont des étables, un silo, des baraquements militaires et un lavoir.

La vie à l'abbaye

Des prêtres, des moines, des paladins et des serviteurs de la roture (mais très fidèles) du Dieu Manchot cohabitent dans l'abbaye. Ils se considèrent comme victimes d'un siège permanent en provenance des forces du chaos et de l'injustice dont le joug pèse sur la cité. Et ils font bien : au cours des quelques mois qui ont suivi leur arrivée, ils se sont heurtés de façon répétitive aux agents des trop célèbres Masques de la nuit, les combattant dans les rues et les allées sombres des quartiers les plus mal famés de la cité. Pendant ce temps, le père abbé tentait activement de persuader les membres du conseil de la cité de résister à la tentation que représente la corruption et de manifester à l'inverse un comportement plus équitable. Depuis qu'ils se mêlent d'interférer dans les affaires des deux branches de pouvoir les plus importantes de Port-Ponant (les nobles marchands et les voleurs), les disciples de Tyr savent qu'ils doivent rester vigilants s'ils veulent éviter les attaques et les infiltrations. Lorsqu'ils ne sont pas de garde, ils s'entraînent en permanence à défendre leur foi de leur vie, même s'ils tentent de porter le message de justice de leur dieu aux puissants et aux faibles de la même manière.

L'abbaye est défendue par une compagnie de soldats entraînés qui ont juré de toujours servir Tyr. Ils patrouillent au sommet des fortifications et montent la garde dans la loge à l'entrée, de jour comme de nuit. Pour les épauler, un petit contingent de templiers (paladins, moines et guerriers plus expérimentés) participent également à la protection des pièces les plus importantes de l'abbaye. Les prêtres qui ont élu domicile ici ne sont pas le moins du monde opposés à l'utilisation de la magie de divination pour déterminer l'identité et l'alignement des visiteurs inconnus et les gardes font appel à un système de mots de passe et de signes de reconnaissance pour identifier les intrus. Ils livrent facilement le passage aux adorateurs de Tyr et à ceux qui ont une bonne raison pour entrer, mais, selon les ordres du père abbé, ne tolèrent aucun autre type d'intrusion.

L'abbé Grigor exhorte ses fidèles à toujours rester sur leurs gardes, mais il ne leur a pas encore fait part de ses soupçons les plus noirs : il pense que la cité de Port-Ponant est infestée de vampires, que ce sont en réalité les morts-vivants qui dirigent la ville, qu'ils contrôlent certains membres du conseil et œuvrent sous couvert de la guilde de voleurs locale (les Masques de la nuit) pour atteindre un but inconnu. Alors même qu'il cherche des preuves de ses extrapolations, l'abbé se prépare à faire la guerre à ces terribles créatures. Si ses soupçons se vérifient, l'Abbaye de la vérité aveuglante devra faire face à une tâche bien plus lourde que son seul rôle de redresseur de torts.

La porte Sacrée

La porte à double battant de fer forgé, qui ferme les épaisses murailles de la loge d'entrée semblerait plus à sa place dans un château ou une forteresse que dans un lieu de culte. La façade extérieure des huis est recouverte du symbole de Tyr en relief et porte une mise en garde sévère sculptée qui agite le spectre de représailles visant les injustes et les corrompus. Une porte de part et d'autre de la loge d'entrée est ouverte à l'aube, mais toutes sont closes et fermées à double tour à la tombée de la nuit, jusqu'au lever du soleil, sauf en des circonstances exceptionnelles. Le seul moyen de pénétrer dans l'abbaye, hormis l'escalade ou le vol, est de passer par la loge. L'abbé a placé un *symbole de douleur* (qui sera déclenché par toute créature non bonne) sur le sol à l'intérieur de la loge, de manière à ce que tous ceux qui y entrent et en sortent soit obligés d'y passer. En outre, chaque soir, l'abbé jette un *consécration* à l'intérieur de la

Idées de rencontre : terre sacrée

Dans votre campagne, la terre sacrée pourrait...

Être le site funéraire d'un héros légendaire

Abriter une église dont le chef est victime d'un chantage qui l'oblige à servir le mal

Être maudite par une quête, obligeant tous ceux qui y pénètrent à entreprendre la résolution du mystère qui entoure la mort d'un prêtre sous peine qu'il ne trouve jamais le repos

Avoir attiré une horde d'animaux qui se sont instinctivement rassemblés au sein du cercle druidique pour échapper à un mal qui s'étend partout ailleurs dans la forêt

loge, lorsque les portes sont closes. La loge est défendue en permanence par six soldats (LB humain Gue2). Après le repas de la mi-journée, les moines distribuent les restes aux nécessiteux des rues adjacentes.

L'abbaye

L'abbaye est le foyer des moines de la vérité aveuglante, un nouvel ordre monastique fondé par l'église de Tyr. Cette entreprise à Port-Ponant est le premier essai du genre mené par l'ordre et le père abbé a prévenu les moines que ce serait un baptême du feu. Les membres de l'ordre partagent leur temps entre l'entretien du complexe religieux, l'étude des lois et de la religion de Tyr et l'entraînement martial. La bâtisse elle-même est un ensemble de deux étages construit à partir de mortier et de bois. Un certain nombre de fenêtres ont été percées dans la pierre aux deux niveaux. Un personnage réussissant un jet de Détection (DD 15) remarquera que les fenêtres sont équipées de robustes persiennes de bois renforçé de lames de métal. On peut les tirer et les fermer de l'intérieur. Au premier étage se trouvent les cellules des moines, une petite bibliothèque et plusieurs salles d'entraînement. Au rez-de-chaussée, la chapelle de l'abbaye côtoie le réfectoire, les cuisines, l'armurerie et les celliers. Vingt-quatre moines y vivent : dix novices, également appelés les frères et sœurs sacrés (humain LB, Moi1), huit initiés connus sous le nom de Poings de la Vérité (humain LB, Moi3), cinq moines confirmés appelés Marteaux aveuglants (humain LB, Moi6) et le père abbé lui-même.

L'armurerie

Dans cette longue pièce étroite, les moines rangent leur armement. Des casiers et des tables de bois soutiennent divers marteaux de guerre banals (l'arme préférée de Tyr), de même que des arbalètes, des javelines, des kamas et des bâtons ordinaires. Au fond de l'armurerie, une trappe au sol fermée à clef contient quatre *bâtons +1*, un carquois de vingt *carreaux +1* et un *kama +2* Seuls l'abbé et les Marteaux aveuglants en détiennent les clefs. Les armes sont distribuées uniquement dans le cas où l'abbaye subirait une attaque ou si l'abbé décidait qu'un moine en a besoin pour accomplir une mission particulière.

La cathédrale

Les sombres murs de granit de cet imposant édifice s'élèvent à 90m au-dessus de la cour intérieure, jetant une ombre funeste sur ceux qui s'approchent de la maison de Tyr. Un bas-relief ciselé court tout le long des massives portes de chêne et de fer. Les sculptures retracent l'histoire édifiante d'un riche marchand, qui devient membre du conseil municipal et croit que richesse et pouvoir le mettront à l'abri de tout. Pourtant, il déclenche le courroux du Juste Dieu après avoir accepté des pots de vin pour fermer les yeux sur la mise à sac et l'incendie de la maison d'une famille. La corruption du marchand est révélée au grand jour : il est jugé et exécuté par ses collègues conseillers.

Les portes principales ouvrent sur une longue et étroite chapelle où les fidèles se rassemblent pour adorer Tyr. L'autel principal est un simple bloc de marbre. La partie faisant face aux portes de la chapelle est ponctuée de marteaux de guerre symboliques et au-dessus de l'autel est suspendue une énorme balance d'or pur. Les autres pièces du rez-de-chaussée de la cathédrale abritent les confessionnaux, les salles de conférence et la sacristie.

La sacristie

Au pied d'un petit escalier, la sacristie ressemble plus à une cave qu'à une pièce ordinaire. Seuls l'abbé et les membres ordonnés du clergé de Tyr y sont admis. Cette pièce abrite la vaisselle sacrée, les reliques et les vêtements que le clergé revêt pour les cérémonies. Deux gardes – un prêtre de cinquième niveau au moins et un paladin de second niveau au moins – restent postés en permanence devant la sacristie. La porte de fer de la pièce est protégée par un *glyphe de garde divin* qui désintégrera toute créature non bonne tentant de l'ouvrir. Parmi les trésors conservés à l'intérieur de la sacristie se trouvent plusieurs objets magiques que l'abbaye pourrait utiliser en cas de menace : une boîte de fer contenant cierges d'invocation (LB), un *cor du Bien/du Mal* et un parchemin de *résurrection*.

La crypte

De vastes salles souterraines voûtées parcourent toute la longueur de la cathédrale et servent à la fois d'espace de stockage, d'abri de fortune et de sépulture pour les morts honorables, disciples de Tyr. Deux volées d'escaliers de pierre, l'un situé au bout d'un passage menant à la principale chapelle de la cathédrale, l'autre commençant à la sortie de la sacristie, descendent à chaque extrémité de la crypte. Les portes ouvrant sur les escaliers sont fermées et seule une poignée de résidents, parmi les plus loyaux, possède un double de leur clef (dont l'abbé détient l'originale). Parmi les objets généralement entreposés dans la crypte se trouvent des denrées non périssables stockées là en cas de siège, des matériaux de construction destinés aux réparations des bâtiments et quelques meubles dépareillés.

Idées de rencontres : cathédrales fortifiées

Les PJ sont à la recherche d'une cathédrale fortifiée car...
C'est le siège d'un pouvoir ennemi et ils ont l'intention d'infiltrer ses abords pour l'affronter.
La cathédrale emploie des aventuriers pour explorer et purger les alentours de leurs créatures hostiles.
Elle est victime d'une attaque et ils sont au service de la divinité tutélaire de l'édifice.
Le cimetière de la cathédrale est investi par des morts-vivants qui doivent être détruits avant qu'ils ne déciment la communauté toute proche.
Des rumeurs affirment qu'elle est hantée par l'esprit d'un paladin assassin n'ayant pas encore trouvé la paix.

Sacristie secrète

Pendant qu'il supervisait la construction de la cathédrale, le père abbé prit soin de faire percer une petite pièce secrète sous la crypte. Seuls lui et ses assistants les plus fidèles savent où elle se trouve. Tous les autres occupants de l'abbaye en ignorent même l'existence. C'est là que l'abbé Grigor entasse les objets qui pourront lui servir contre les vampires qui dirigent Port-Ponant. L'abbé s'y rend toujours seul et en secret, en invoquant généralement le prétexte d'une visite aux celliers de la crypte.

De massifs fonds baptismaux remplis d'eau occupent la majeure partie de la pièce. Là, l'abbé crée de l'eau bénite quand il le peut et la verse dans des fioles qu'il entrepose dans des casiers en bois le long des murs de la sacristie. Il y a également posé une dizaine de flasques de feu d'alchimiste, une paire de dagues d'argent jumelles, des parchemins de *colonne de feu, aura divine, rayon de soleil* et *explosion de lumière*, ainsi qu'un *chapelet de prières*.

Les bastions profanes

Au cours de leurs voyages, vos PJ vont certainement traverser de nombreux endroits créés volontairement ou non par les pratiques d'un lanceur de sorts profanes. Vous pouvez transformer ces sites en rencontres hors du commun qui titilleront l'imagination de vos joueurs et attiseront l'intérêt du jeu en donnant de la profondeur à une mise en scène qui pourrait rapidement devenir répétitive dans le cas contraire.

collèges de bardes

À quelques exceptions près, les bardes sont des gens de nature sociable. Ils se nourrissent (parfois littéralement) des expressions artistiques entretenues par les diverses cultures. Ainsi, le barde qui préfère l'isolement reste rare. Les bardes s'associant les uns avec les autres ont alors la possibilité de partager et de mettre en commun connaissances et compétences. Ces associations sont parfois érigées en collèges, organisations comparables à des guildes.

Le terme lui-même est peu adéquat dans le sens où, même si certains collèges de bardes dispensent réellement un enseignement portant sur un ou plusieurs arts, ils désignent plus souvent des endroits où les bardes sont invités à se rassembler pour poursuivre les buts propres au groupe. Certains collèges sont dédiés au partage et à la préservation de types de connaissance particuliers, tandis que d'autres se rassemblent pour étudier des phénomènes inhabituels ou soutenir un certain point de vue politique, social ou moral que ses membres ont en commun. Quelques collèges de bardes respectent une hiérarchie très stricte, mais la plupart restent relativement décontractés et égalitaires (surtout en comparaison avec d'autres types de guildes). Les membres de ce dernier type de collège sont naturellement supposés suivre des règles de base et respecter les plus gradés, mais à ces précautions près, l'autoritarisme n'y fait pas la loi.

Idées de rencontres : terre maudite

Dans votre campagne, la terre maudite pourrait...

Être le site funéraire d'un puissant malfaisant.

Accueillir une cathédrale géante du mal, dont les fortifications obligeraient à se faufiler à l'intérieur pour capturer un artefact important dérobé à un bon prêtre.

Être une mystérieuse antre de jeux et d'autres amusements moins sains.

Être une mine s'enfonçant profondément dans le sol où de malfaisants maîtres forcent d'autres êtres à creuser, creuser et creuser.

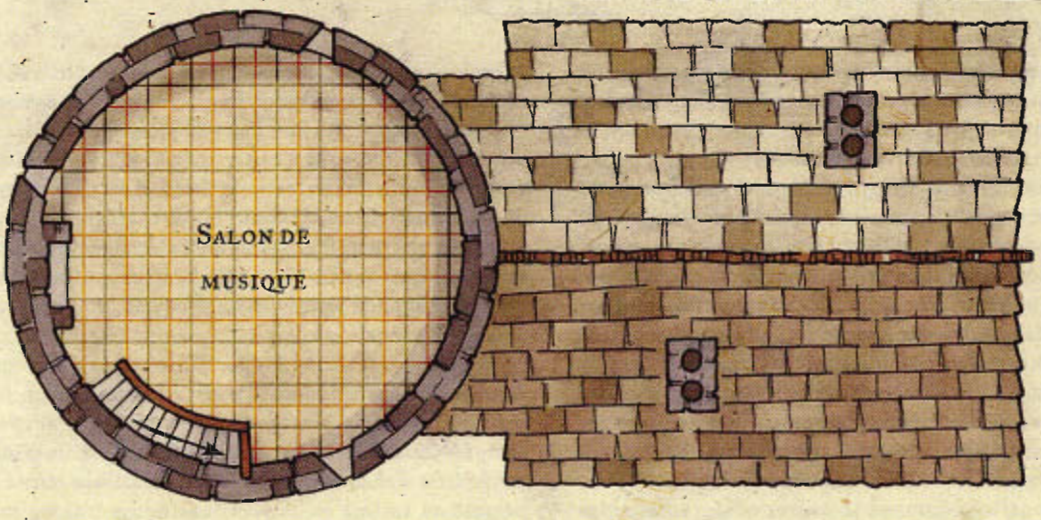
Exemple de collège : loge de Largefeuille

Situé à une demi-journée de cheval de la ville de Brannoch dans les îles Moonshae ce manoir fortifié était autrefois le pavillon de chasse de Sir Miles Largefeuille. Celui-ci était un guerrier du nord qui, après avoir été adoubé chevalier par Dame Alustriel de Lunargent, prit sa retraite dans cette région pour profiter du paysage sauvage et accidenté des marais, des lacs et des montagnes de Chuteneige. La passion de Sir Miles était la chasse au gibier sauvage : il construisit ce pavillon de chasse pour son propre confort et celui de ses invités. Il mourut sans héritier, il y a dix-neuf ans. Le pavillon tomba en décrépitude, jusqu'à ce que Donalbain l'achète et le remette en état au cours des cinq dernières années.

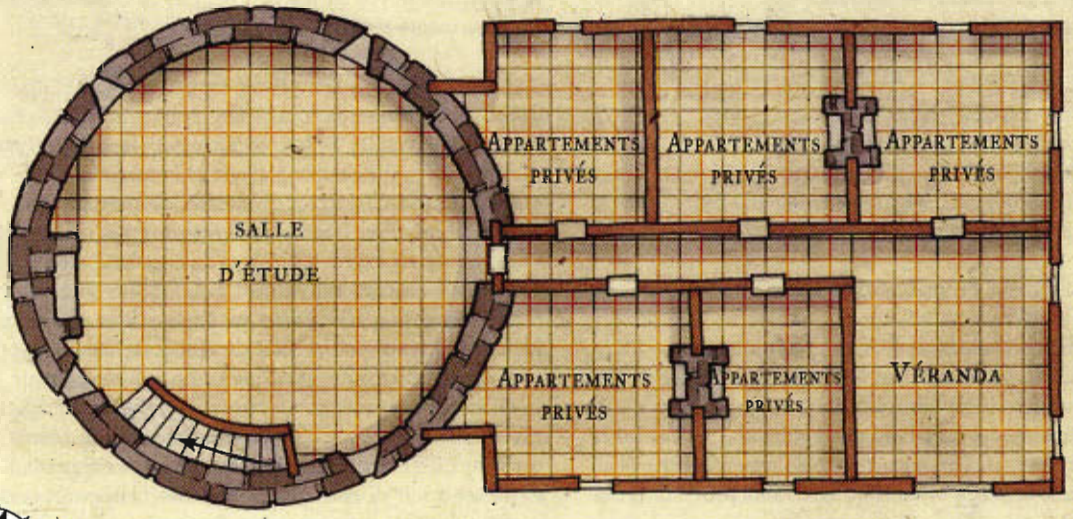
Le pavillon est situé à mi-chemin d'une montée abrupte au milieu de contreforts, entouré par un épais bouquet vert. Un étroit chemin rural est le seul moyen pratique d'y accéder à partir de la route boueuse qui serpente entre Brannoch et Harloch.

Grande salle : il est rare de trouver le rez-de-chaussée de la tour inoccupé, même à des heures indues du jour ou de la nuit, car c'est ici que des bardes, qu'ils y résident ou qu'ils soient de passage, aiment à se rassembler. Décorée de meubles anciens mais très confortables qui viennent du temps de Sir Miles et réchauffée par une grande cheminée de pierre, la grande salle dégage une atmosphère accueillante pour ceux qui souhaitent se détendre des rigueurs du voyage. Les bardes de passage peuvent l'utiliser pour y chanter, s'y pencher sur un fragment de connaissance ou converser entre eux. Les murs de la salle sont recouverts de tapisseries pour lui donner de la couleur et réchauffer l'atmosphère des mois les plus froids : elles représentent des scènes majeures de l'histoire des îles Moonshae, telles que les batailles de Caer Corwell. La large et sinistre peau d'ours un peu mitée qui s'étend devant l'âtre était le trophée de chasse dont Sir Miles était le plus fier. Elle dissimule à présent une trappe secrète (Détection DD 25, Désamorçage/sabotage DD 30) qui mène à un abri souterrain courant sous le plancher de la grande salle. C'est Donalbain qui l'avait aménagé trois ans auparavant, afin qu'il serve de refuge aux occupants du pavillon en cas d'urgence grave (par exemple, l'attaque d'un ennemi trop puissant). Il fit en sorte que l'abri soit toujours approvisionné en eau fraîche et en rations pour que huit personnes puissent y survivre tant bien que mal pendant une dizaine de jours. Il y a également entreposé plusieurs objets magiques utiles, dont quatre *potions de guérison*, un parchemin de *glyphe de garde* et une *épée longue* +2.

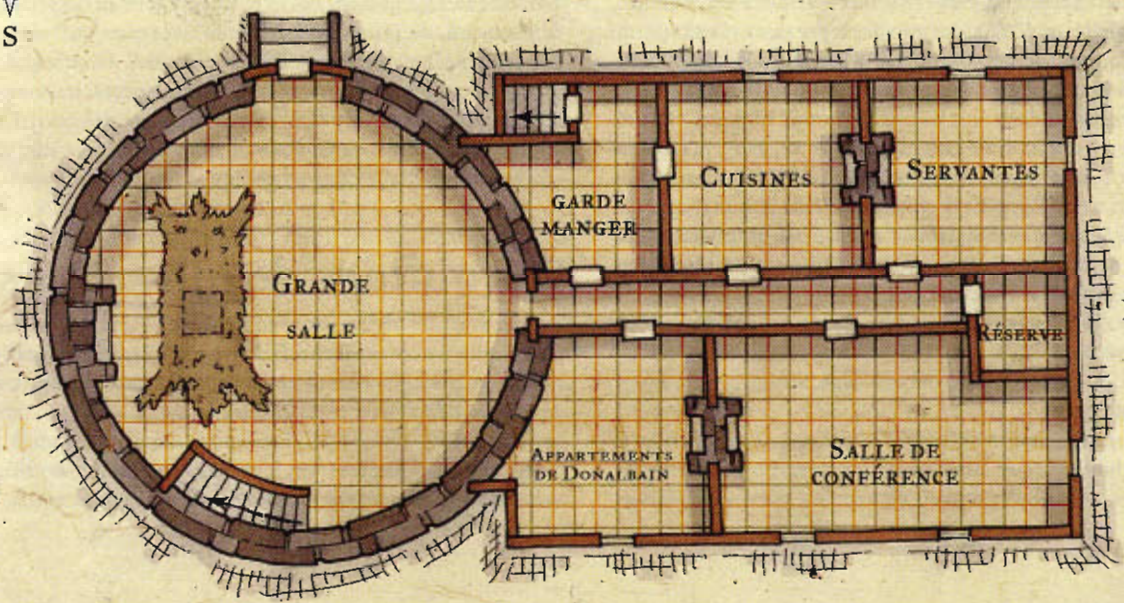
Loge de Largefeuille



Deuxième étage [tour]



Premier étage



Rez-de-chaussée

Un carré = 75 cm

Salle de conférence : cette pièce est agencée à la manière d'une salle de classe, les pupitres tournés en direction d'un lutrin. À gauche de la cheminée, une large carte de toile représentant les îles Moonshae est accrochée au mur. De temps à autre, Donalbain et les bardes de passage y tiennent des conférences, des débats et des discussions à bâtons rompus. Les membres du collège peuvent également utiliser cette pièce pour se faire mutuellement la démonstration de nouveaux sorts et techniques magiques (en de telles occasions, les meubles sont poussés pour donner l'espace nécessaire aux spectateurs et une plus grande impression de sécurité en cas de dérapage). Les membres du collège y tiennent des discussions et des réunions d'information sur des sujets plus sérieux, comme pour désigner la personne qui sera envoyée en mission d'espionnage auprès d'une autre, soupçonnée de menacer la sécurité de leur peuplade.

Servantes : Donalbain emploie trois jeunes servantes originaires de la ville de Brannoch, préposées aux tâches ingrates. Branwyn, Dara et Shannon préparent les repas, nettoient le pavillon et s'occupent du bétail. Donalbain les aime beaucoup et fera tout ce qui est en son pouvoir pour les protéger de tout danger éventuel venant menacer le collège.

Cuisines
Elles s'organisent autour d'une large cheminée.

Garde-manger
Quelques marches d'escalier en partent et donnent accès à une petite cave à racines qui abrite également le puits fournissant le pavillon en eau potable fraîche.

Premier étage

Véranda
De larges fenêtres, exposées au sud, baignent cette pièce d'une lumière permanente, même en plein hiver. Plusieurs bancs de bois à l'assise de cuir usée mais confortable sont disposés çà et là, permettant de profiter des rayons du soleil et d'une jolie vue sur la campagne environnante. Souvent, au moins un des visiteurs au pavillon s'y installe le matin ou en fin d'après-midi pour lire, écrire ou juste rêver.

Quartiers
Le pavillon n'abrite que cinq chambres destinées aux hôtes, obligeant ainsi les invités à dormir deux par deux. Ceux qui ne veulent pas doivent soit chercher un lit à Brannoch, soit demander l'asile dans la grange d'un fermier des environs. Chaque chambre d'hôte est garnie de deux lits bien passés mais toujours confortables, de deux chevets en bois destinés à recevoir les objets personnels et équipés d'une simple serrure (DD 15, bien que plus d'un invité ait tenté d'améliorer cette protection minimale par des moyens magiques et non-magiques), d'une cuvette de toilette, d'une petite table de bois et de deux chaises de bois également. Les persiennes de la chambre peuvent être fermées de l'intérieur en cas de conditions climatiques hostiles. Les portes des chambres sont dénuées de serrure.

Salle d'étude
C'est elle qui fait la joie et la fierté de la loge de Largefeuille. Il s'agit d'une bibliothèque contenant une superbe collection de connaissances, de légendes et d'enseignements qui ferait pâlir de jalousie n'importe quelle académie. Du sol au plafond, les murs de cette salle en forme de tour sont recouverts de robustes étagères (solidement amarrées aux murs de pierre grâce à des tasseaux et des rivets de fer, afin d'éviter les accidents). Elles soutiennent plus d'un millier d'ouvrages, de parchemins et de cartes relatifs à une multitude de sujets, dont l'histoire, le langage, la géographie, la poésie, la musique, l'alchimie, l'artisanat, l'héraldique, les tactiques de guerre et, bien entendu, la magie (on y trouve même quelques livres de sorts de voyage où sont consignés des sorts du 1er au 3e niveaux).

Les bardes et leurs invités (il n'est pas rare qu'un barde conduise ses compagnons d'aventures au pavillon uniquement pour y conduire des recherches) passent souvent beaucoup de temps à puiser dans les ressources de la salle. Ils n'ont toutefois pas le droit d'en emporter les livres. Donalbain attend de ceux qui passent au collège qu'ils profitent de ses trésors, mais, suite à plusieurs expériences déplaisantes au cours desquelles il a surpris des bardes en train " d'emprunter " des ouvrages de connaissance, il s'est résolu à contrecœur à lancer une *bouche magique* sur chaque pièce de sa collection. À présent, s'ils passent les limites de la salle, les livres et les parchemins se mettent à hurler des avertissements stridents.

Deuxième étage (tour)

Salon de musique
La plus haute salle de la tour est réservée à la pratique de l'art musical. Elle est haute de plafond et la maçonnerie de la tour y a été dissimulée derrière une couche de plâtre blanc. Lorsqu'il acheta le pavillon, Donalbain demanda à des maîtres artisans de Callidyrr de recouvrir les pierres de ce plâtre et de construire un système de couches constituées de panneaux de bois et de plâtre tout le long du plafond afin que l'acoustique y soit agréable. Le résultat est une petite salle de spectacle aux qualités sonores remarquables et où la musique résonne avec charme et beauté. L'effet est si exquis qu'un barde y gagne un bonus d'augmentation de +3 à tous ses jets de Représentation relatifs aux arts musicaux effectués dans la salle. Le mur s'élevant à droite de l'âtre est criblé de chevilles de bois auxquelles sont suspendus des instruments de musique que les invités peuvent utiliser et apprécier à loisir.

Les bardes sont encouragés à donner des spectacles dans le salon de musique. Quelquefois, ces événements sont des représentations de chansons, de poèmes ou de récits nouveaux ou venant d'être découverts. Quelquefois, il s'agit de danses, de concerts instrumentaux ou même de courtes pièces. Les spectacles sont généralement accessibles au public et il arrive que des invités fasse le voyage depuis Callidyrr ou Corwell uniquement pour assister à une représentation donnée par un célèbre artiste.

Les guildes de magiciens

Faerûn vibre de magie. Ceux qui l'utilisent varient grandement en philosophie et en approche. Les mages de tempéraments comparables ont tendance à se rassembler sous forme de groupes, que l'on appelle communément des guildes de magiciens. Pourtant, cette appellation est quelque peu inadéquate dans le sens où la plupart d'entre elles ne limitent pas leur accès aux seuls magiciens, mais accueillent également tous ceux qui font usage de la magie, comme

les ensorceleurs et les bardes, et même parfois des prêtres. Du fait de la diversité de la magie et de ses utilisateurs, il n'existe pas de guilde de magiciens typique.

Trouver une guilde

La plupart des zones urbaines accueillent plusieurs guildes publiques. Elles ont pignon sur rue et sont faciles à trouver. Les villes de plus petite dimension n'auront peut-être qu'une seule guilde dans leurs murs. Les villages ruraux ne sont généralement le foyer que de trop peu de mages poursuivant des buts similaires pour abriter une guilde. Ainsi, les utilisateurs de magie originaires de ce type d'endroits s'affilient-ils souvent à la guilde officielle la plus proche.

Toutefois, toutes les guildes ne sont pas publiques et simples à trouver. Il arrive que des mages se retrouvent en opposition avec les autorités ou la population locales. Les guildes établies en environnement hostile opèrent dans le secret. Leurs bastions peuvent s'avérer temporaires, leurs membres se connaître uniquement par noms de code, leur jalousie être le gardien de leur discrétion. Et leurs vies peut-être en dépendre.

L'environnement d'une guilde

La plupart du temps, les guildes de magiciens se forment dans le but de partager des informations, l'éducation primant sur le reste. En général, elles entretiennent de vastes bibliothèques ou de grands laboratoires et ressemblent à des écoles. Bon nombre d'entre elles sont équipées de chambres ou de petits appartements où les utilisateurs de la magie peuvent demeurer pendant qu'ils poursuivent leurs recherches ou créent des objets.

À une extrémité de l'éventail se trouvent les guildes festives. Les quartiers généraux d'une guilde se situent souvent dans d'anciennes tavernes ou auberges. Les règles y sont minimes et rarement imposées. Le principal critère d'acceptation est l'enthousiasme pour la magie (et pas nécessairement les capacités à l'utiliser) et une certaine fantaisie. La majorité des membres sont de jeunes apprentis à la recherche d'un site qu'ils peuvent librement saccager, pour compenser le sérieux de leurs études (et de leurs maîtres). Les principales activités qui y sont pratiquées sont les fêtes et les farces. Les mages puissants et réputés les considèrent avec mépris.

Probablement par réaction à la frivolité des guildes festives se sont formés des groupes extrêmement calmes, dédiés à la contemplation et à l'étude. Le plus connu d'entre eux est l'Antichambre du silence. Situé dans un bâtiment impressionnant aux allures de temple, il transpire la dignité et les bonnes manières. Un majordome muet accueille les visiteurs dans l'entrée, seul endroit de l'ensemble où la parole est autorisée. Des serviteurs invisibles pourvoient au nettoyage et à l'intendance. C'est un endroit étrange où les gens se rassemblent mais n'outrepassent jamais, en matière de civilités, un hochement poli de la tête. Ses membres apprécient le silence et font un usage extensif de la grande bibliothèque de la guilde.

Tandis que presque toutes les autres guildes permettent à leurs membres de parler, ce sont d'autres restrictions qui s'y appliquent. Les membres de certaines guildes rejettent le travail manuel avec mépris. Tout doit provenir de la magie. Des serviteurs invisibles s'occupent de tous les besoins communs. Les mages ne tourneront pas même les pages des livres qu'ils lisent : ils jetteront un *manipulation à distance* pour subvenir à des besoins aussi triviaux. Les utilisateurs de la magie dans ces guildes s'efforcent en permanence d'impressionner les autres. Plus ils ont l'air de faire les choses sans effort, mieux c'est. Les sorts silencieux et d'incantation statique inspirent un respect bien supérieur à ceux qui sont lancés normalement. Si un mage a recours à des moyens non magiques pour s'acquitter d'une tâche quelconque dans l'enceinte de la guilde, il perdra en prestige parmi ses pairs. Certaines guildes, fondées sur le même principe, autorisent tous les types de magie, y compris divine, d'autres réservent leur accès aux lanceurs de sorts purement profanes.

Les guildes secrètes de magiciens se forment généralement parce que leurs activités vont à l'encontre de la loi. L'une d'entre elles est celle des Sombres Toges, qui se réunit dans les catacombes qui courent sous la Porte de Baldur. Bons citoyens en apparence pendant la journée, la nuit venue, ses membres s'emmaillotent de robes sombres prolongées par de grandes capuches et utilisent des noms de code pour dissimuler leur identité véritable les uns aux autres. Les Sombres Toges sont tous des spécialistes de la nécromancie. Ils ont rénové l'une des cryptes souterraines pour en faire un laboratoire d'expériences sur les morts-vivants.

Conditions d'appartenance

Comment un utilisateur de la magie peut-il rejoindre une guilde ? Les conditions d'appartenance varient. La plupart d'entre elles sont révélées publiquement, mais certaines, comme l'alignement, ne le sont pas forcément.

La plupart des guildes demandent une participation à l'inscription et des versements mensuels ou annuels. Outre les questions financières, l'appartenance à une guilde de magiciens signifie généralement une activité de lanceur de sorts. Certaines guildes ne requièrent que cette condition, tandis que d'autres se montrent plus regardantes, réservant leurs accès aux magiciens et/ou aux ensorceleurs. Certaines peuvent ne s'ouvrir qu'aux membres d'une certaine classe de prestige.

Il arrive fréquemment qu'un mage souhaitant être admis dans une guilde ait à obtenir le parrainage d'un membre déjà admis.

De temps à autre, les guildes peuvent demander à leurs membres de se mesurer les uns aux autres soit par un duel dans les règles, soit par l'affrontement d'une créature ou d'un obstacle particuliers. Les guildes bien établies peuvent avoir élaboré toute une série de tests académiques pour sélectionner leurs futurs membres.

Certaines guildes peuvent exiger de ces derniers qu'ils leur fassent don d'un objet magique permanent, soit à l'inscription, soit comme paiement régulier. Certaines exigent même que le demandeur en soit l'auteur.

Certaines guildes se focalisent sur l'alignement et testent tous les demandeurs par les sorts de détection appropriés et n'acceptent que ceux qui partagent leur philosophie.

Quelques guildes choisissent leurs membres en fonction de leur héritage (origines généalogiques ou race).

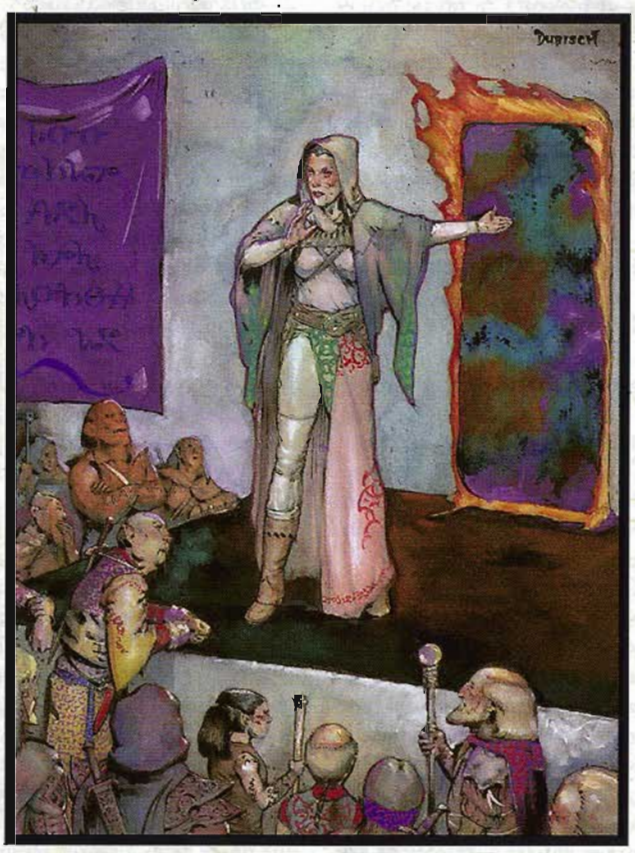
À leur inscription dans une guilde, les membres acceptent généralement certains engagements, comme le don d'un nombre de sorts ou de jours de travail par mois dédiés à l'organisation ou l'assistance aux autres membres de la guilde en termes de lancer de sorts ou de création d'objets magiques, à des coûts préférentiels.

PRIVILÈGES DE L'AFFILIATION

Les bénéfices à tirer de l'inscription dans une guilde sont généralement fonction de la difficulté à y parvenir et du type de contribution nécessaire pour y entretenir un statut enviable. Certaines guildes entretiennent différents niveaux d'appartenance, les privilèges augmentant avec le coût d'affiliation.

Les avantages tirés peuvent être les suivants :

- Des remises (généralement entre 5 et 20 %) sur les parchemins, les potions, certains objets magiques choisis et les composants de sorts communs.
- La possibilité de copier des sorts.
- La possibilité de céder des objets magiques contre des services de lanceur de sorts (en général à 75 % de leur valeur).
- Le gîte et le couvert gratuits ou à des tarifs préférentiels.
- Les services de scribes gratuits ou à des tarifs préférentiels.
- Des opportunités de rencontres ou d'intégration dans un réseau.
- Une zone de chalandise plus grande en matière d'objets magiques (augmentez la population de la ville d'une catégorie pour en définir la limite en pièces d'or).
- L'accès à des fournisseurs spécialisés en objets magiques. Un mage peut se spécialiser dans l'achat et la vente d'un certain type d'objets (des bottes, par exemple) et les achètera à 75 % du prix affiché au lieu des 50 % habituels.
- La location d'objets magiques. L'emprunteur doit payer l'objet, mais s'il est rendu sans dommage, la guilde le lui rachètera à 80 % de son prix (moins le coût des charges utilisées).
- La capacité à lancer légalement des sorts, dans des endroits où seuls les membres des guildes sont habilités à utiliser la magie, les autres y étant hors-la-loi.



Guilde profane de Lunargent

EXEMPLE DE GUILDE : LUNARGENT

La guilde profane de Lunargent s'est formée à l'origine sous la forme d'un regroupement de mages qui cherchaient à s'assister les uns les autres dans leurs recherches et dans leur création d'objets magiques. Depuis, elle est devenue un organisme actif d'enseignement et d'entraînement pour tous les lanceurs de sorts profanes. Seuls les mages non mauvais pouvant lancer des sorts profanes de 5e niveau au moins peuvent l'intégrer.

La participation annuelle aux coûts se monte à 1000 po en monnaie. Les avantages qu'en tirent les membres comprennent :

- L'accès aux infrastructures réservées aux membres (soit, l'équivalent d'une bonne auberge).
- L'accès à la vaste bibliothèque de référence de la guilde (qui réduit de 20 % le temps et le coût de recherche de sorts).
- L'accès à un service de " location " d'objets magiques (les membres peuvent y acquérir tout type d'objet magique d'un coût individuel allant jusqu'à 30 000 po puis les revendre à la guilde à 80 % de leur prix).
- La possibilité d'assister à des symposiums spécialisés et en particulier à une démonstration de la manière de créer des *portails*.
- La possibilité d'utiliser les *portails* présents dans la salle de conférence de la guilde (un surplus est demandé si le membre de la guilde y transite avec des compagnons).

Du fait de ces avantages non négligeables, la guilde profane de Lunargent se targue de rassembler des membres prestigieux. Elminster lui-même demeure dans l'enceinte de la guilde lorsqu'il est de passage à Lunargent.

Illustration by Michael Dabisch

Foires aux mages

Tandis que les villes et les cités accueillent un nombre de magiciens suffisant pour être le site de petits rassemblements réguliers, ceux-ci ne tiennent pas la comparaison avec l'événement qui attire principalement des magiciens, mais aussi des ensorceleurs et quelquefois des bardes, venant de tout Faerûn. Cette foire aux mages, qui a prêté son nom à ses homologues de plus petite étendue, se tient tous les ans sur un site défini par un conseil de vétérans magiciens, épaulés, d'après ce qu'on dit, par le Magister en personne.

Seuls ceux qui peuvent prouver leur aptitude à lancer des sorts sont autorisés à participer à une foire aux mages, bien que chaque magicien ou ensorceleur puisse y amener un invité non lanceur de sorts. À l'approche du site où se tient la foire aux mages, les nouveaux arrivants sont confrontés à une sentinelle armée d'objets magiques. Le magicien doit lancer des sorts profanes – quels qu'ils soient, mais la plupart des magiciens s'efforcent de faire bonne impression en lançant des évocations chatoyantes ou des illusions complexes – pour gagner leur ticket d'entrée à la foire. Les sentinelles observent attentivement l'incantation et utilisent Connaissance des sorts pour identifier le sort lancé.

Sentinelle typique de foire aux mages : humain mâle ou femelle, Mag11 ; FP 11 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 11d4+25 ; pv 54 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 15 (contact 14, pris au dépourvu 14) ; Att sort de contact (+5 corps à corps, selon le sort), sort de contact à distance (+6 distance, selon le sort) ; AL N ; JS Réf +4, Vig +5, Vol +8 ; For 10, Dex 13, Con 14, Int 17, Sag 12, Cha 8.

Compétences et dons : Concentration +16, Connaissance des sorts +17, Connaissances (mystères) +17, Détection +10, Perception auditive +10, Scrutation +6 ; Augmentation d'intensité, Extension d'effet, Écriture de parchemins, Incantation rapide, Incantation statique, Quintessence des sorts, Robustesse, Vigilance.

Possessions : bâton du feu, anneau de protection +3, bottes de lévitation, amulette d'armure naturelle +1.

Sorts préparés : (4/5/5/5/3/2/1 ; DD de base = 13 + niveau de sort) : 0 — *détection de la magie, hébétement, illumination, lecture de la magie* ; 1er — *armure de mage, bouclier, brume de dissimulation, décharge électrique, projectile magique* ; 2e — *flèche acide de Melf, flou, lévitation, sphère de feu, toile d'araignée* ; 3e — *boule de feu, dissipation de la magie, don des langues, protection contre les énergies destructrices, suggestion* ; 4e — *éclair à intensité augmentée, invisibilité suprême, peau de pierre* ; 5e — *éclair à effets étendus, mur de force* ; 6e — *globe d'invulnérabilité renforcée.*

Une fois qu'il est accepté, le magicien pénètre dans la foire aux mages proprement dite – un spectacle que bon nombre de jeunes magiciens et d'invités néophytes jugent angoissant, terrifiant ou simplement étonnant. Les magiciens de Faerûn peuvent être de fieffés excentriques et une foire aux mages leur donne implicitement la permission de montrer au grand jour l'étendue réelle de leur originalité sans subir le jugement ou la condamnation des plus pragmatiques. Lorsque Oragie Maindargent se rendit à une foire de mages aux côtés d'Elminster, elle croisa un magicien qui ne portait en tout et pour tout qu'un serpent à plumes, un autre vêtu de flammèches, un autre enveloppé de champignons vivants et un autre encore portant une toge faite de gemmes. L'un avait les cheveux verts, un autre la langue fourchue et un autre encore les yeux au bout de tentacules qui émergeaient de sous le lourd capuchon de sa robe.

Lors d'une foire aux mages, les magiciens se rassemblent pour échanger des récits, des secrets et des ingrédients de sorts, des objets magiques et des informations. Ils font des affaires, établissent des partenariats, échangent (ou vendent) le résultat de leurs recherches, partagent des entraînements spécialisés, font étalage de leur pouvoir, s'affrontent au cours de duels de mages, se choisissent des apprentis et se font des farces. Il n'est pas difficile de comprendre pourquoi le Magister soutient un tel événement, puisque – du moins, lorsqu'il se déroule paisiblement – il permet de partager et d'étendre la magie, au vu du nombre de ses pratiquants réunis au même endroit.

Le plan de la page suivante représente l'organisation d'une foire aux mages typique, celle dont il est question se tenant dans un cratère perdu au beau milieu des Terres déchues.

Stand de marchandises : au centre d'une foire aux mages, les participants les plus commerçants louent des stands pour y vendre des biens et des services à leurs collègues magiciens. En général, environ trente stands sont alignés (le plan en montre vingt-six), ce qui permet aux magiciens de proposer un éventail conséquent de marchandises : objets magiques (particulièrement les produits les plus rares, plus que des potions ou des parchemins que tout magicien qui se respecte peut créer lui-même), ingrédients de sorts inhabituels, robes, fournitures d'alchimie et autres ustensiles nécessaires à l'art du magicien. Ce sont pourtant les vrais maîtres artisans qui font les meilleures affaires en proposant des objets pourtant communs – tasses, assiettes, sceptres, bougies, etc. – mais conçus de manière inhabituelle ou porteurs d'enchantements mineurs rares.

Les Magiciens Rouges ne se rendent généralement pas aux foires aux mages, préférant vendre leurs objets magiques au sein de leurs propres enclaves commerciales, dans toutes les villes de Faerûn.

Arène de duel de mages : cette vaste aire circulaire est lisse comme le verre et délimitée par des symboles et des ornements. La zone elle-même n'est pas porteuse d'enchantement, mais elle représente le lieu le plus approprié pour que des mages y créent l'arène magique qui servira d'enceinte au duel de mages (voir chapitre 2).

Lancer de *boule de feu* : certains magiciens, méprisant l'académisme discret du duel de mages, préfèrent régler leurs différends par le biais du lancer de *boule de feu*. L'affrontement consiste à s'envoyer des sorts de boule de feu depuis la pente sud-est du cratère, démontrant ainsi leur maîtrise de la magie par la portée du sort (une différence de distance de 1,2 m par niveau

TABLE 4–1 : ÉVÉNEMENTS PERTURBATEURS PENDANT UNE FOIRE AUX MAGES

d%	Événement
01-10	Un magicien défie un PJ en duel*
11-20	Un magicien défie un PJ au lancer de *boule de feu**
21-30	Un arriviste défie un éminent magicien en duel
31-35	Un Extérieur s'échappe de la scène de l'amphithéâtre et part se cacher**
36-40	Un Extérieur s'échappe de la scène de l'amphithéâtre et ravage tout sur son passage**
41-45	Une créature artificielle s'échappe de la scène de l'amphithéâtre et tente de s'enfuir***
46-55	Un PJ reconnaît un vieil ennemi (15 % de chances de se tromper sur son identité)
56-65	Un PJ reconnaît un vieil ami (10 % de chances de se tromper sur son identité)
66-75	Un PJ reconnaît une vieille connaissance (20 % de chances de se tromper sur son identité)
76-85	Un vieil ami reconnaît un PJ (15 % de chances de se tromper sur son identité)
86-95	Un vieil ennemi reconnaît un PJ, mais ne défie pas ouvertement le personnage (15 % de chances de se tromper sur son identité)
96-100	Catastrophe magique : quelque chose explose à 2d20 x 3m des PJ, occasionnant 3d6 dégâts à tout ce qui se trouve dans un rayon de 1d4 x 3m.

* Déterminez l'identité du PJ au hasard ou choisissez-en un à partir de vos connaissances de ses rivaux et ennemis existants. Faites appel à un magicien PNJ adéquat pour votre campagne ou jetez les dés selon la table 4-2 : opposants magiciens.

** Faites votre choix à partir de la table 4-3 : Extérieurs ou jetez les dés selon la même table pour déterminer le type de l'Extérieur. Un Extérieur caché peut ne chercher qu'à s'échapper ou se tenir dans l'ombre pour se venger de celui qui l'a capturé. Les Extérieurs qui saccagent tout sont en général fous à lier, désespérés ou si mauvais qu'ils ne tiennent pas compte des conséquences.

*** Faites votre choix à partir de la table 4-4 : créatures artificielles ou jetez les dés selon la même table pour déterminer le type de créature artificielle qui s'échappe.

Foire aux mages

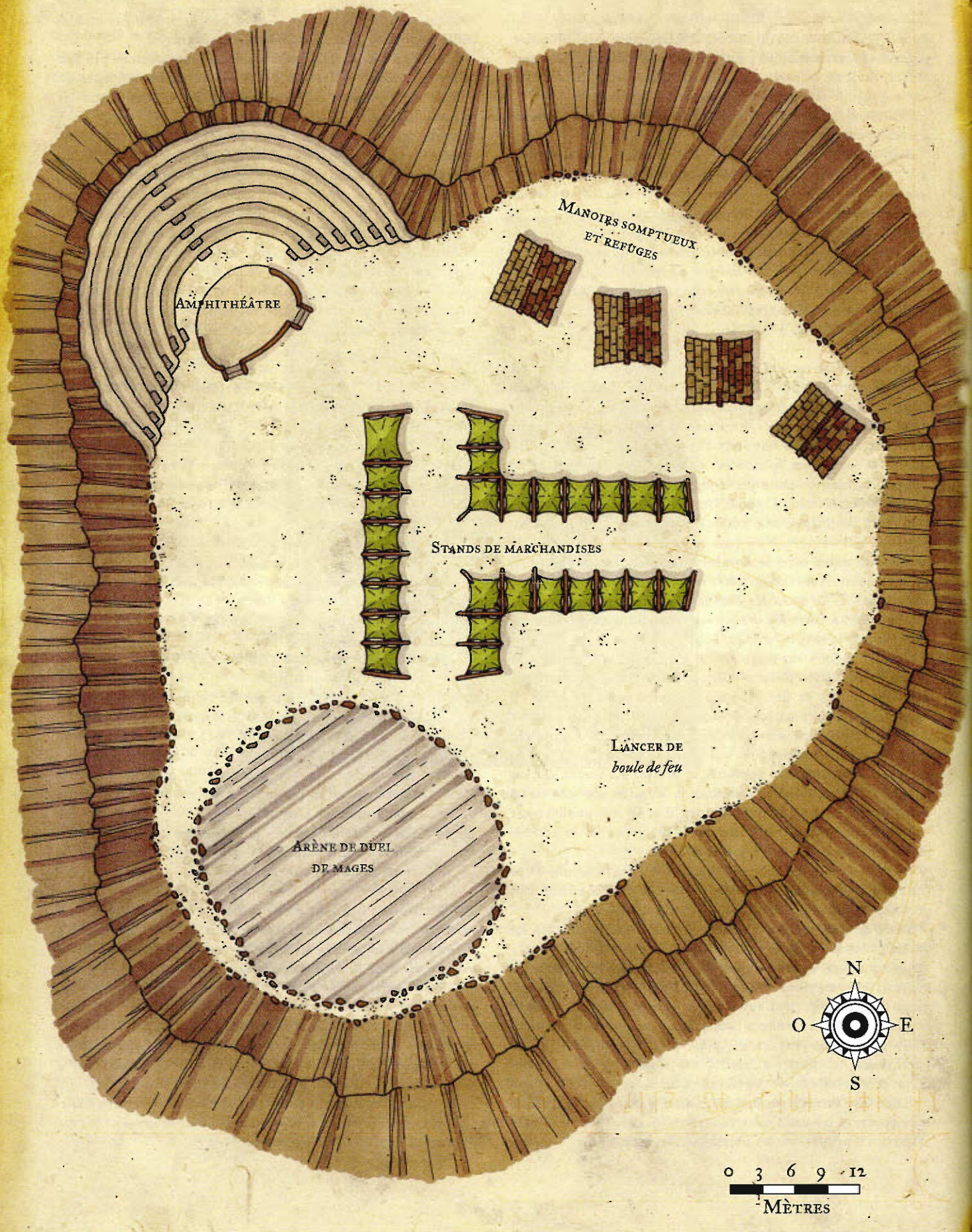


TABLE 4-2 : OPPOSANTS MAGICIENS

d%	Opposant
01-30	Jeune magicien (1d4 niveaux de moins que le PJ) tentant de prouver ses pouvoirs ou d'impressionner un autre magicien
31-50	Vieux magicien (1d4 niveaux de plus que le PJ) tentant de prouver qu'il n'a pas perdu la main
51-80	Vieil ennemi ou rival du PJ, tentant de se venger (le PJ peut n'avoir aucun souvenir de l'offense)
81-100	Vieil ennemi ou rival de quelqu'un qui ressemble au PJ, en cas de confusion dans l'identité.

TABLE 4-3 : EXTÉRIEURS

d%	Extérieur
01-03	Abishai : 01-25 Blanc (FP 5), 26-50 Noir (FP 5), 51-70 Vert (FP 6), 71-85 Bleu (FP 7), 86-100 Rouge (FP 8)
04-06	Achaïeraï (FP 5)
07-10	Arrawak : 01-25 Petit (FP 3), 26-65 Adulte (FP 5), 66-100 Ancien (FP 8)
11-12	Azer (FP 2)
13-15	Barghest : 01-65 Normal (FP 4), 66-100 Noble (FP 5)
16-18	Céleste : 01-30 Archon lumineux (FP 2), 31-50 Archon canin (FP 4), 51-70 Avoral (FP 9), 71-85 Ghaele (FP 13), 86-100 Archon messager (FP 14)
19-21	Chaosien (FP 7)
22-23	Chien de Yeth (FP 3)
24-26	Couatl (FP 10)
27-33	Démon : 01-15 Dretch (FP 2), 16-30 Quasit (FP 3), 31-40 Succube (FP 9), 41-50 Bébilith (FP 9), 51-60 Vrock (FP 13), 61-70 Hezrou (FP 14), 71-80 Glabrezu (FP 15), 81-85 Ghour (FP 12), 86-90 Yochlol (FP 5), 91-95 Nalfeshnie (FP 16), 96-98 Marilith (FP 17), 99-100 Balor (FP 18)
34-36	Destrier noir (FP 5)
37-43	Diable : 01-15 Lémure (FP 1), 16-25 Diablotin (FP 2), 26-35 Osyluth (FP 6), 36-45 Kyton (FP 6), 46-55 Chat d'enfer (FP 7), 56-70 Barbazu (FP 7), 71-80 Érinye (FP 7), 81-90 Hamatula (FP 8), 91-95 Cornugon (FP 10), 96-98 Gélugon (FP 13), 99-100 Diantrefosse (FP 16)
44-45	Draegloth (FP 5)
46-50	Formien : 01-40 Ouvrier (FP 1/2), 41-70 Soldat (FP 3), 71-85 Contremaître (FP 7), 86-95 Myrmarque (FP 10), 96-100 Reine (FP 18)
51-55	Génie : 01-40 Djinn (FP 5), 41-100 Éfrit (FP 8)
56-57	Hurleur (FP 3)
58-59	Lilende (FP 7)
60-63	Méphite : 01-10 Aérien, 11-20 Aqueux, 21-30 Enflammé, 31-40 Gelé, 41-50 Magmatique, 51-60 Poussiéreux, 61-70 Salin, 71-80 Terreux, 81-90 Vaporeux, 91-100 Vaseux (tous FP 3)
64-65	Molosse d'ombre (FP 5)
66-68	Molosse satanique (FP 3)
69-70	Myrlochar (FP 4)
71-72	Nishruu (FP 6)
73-74	Rakshasa (FP 9)
75-76	Ravid (FP 5)
77-78	Rhast (FP 5)
79-82	Salamandre : 01-25 Flamion (FP 2), 26-65 Commune (FP 5), 66-100 Noble (FP 9)
83-86	Slaad : 01-40 Rouge (FP 7), 41-70 Bleu (FP 8), 71-85 Vert (FP 9), 86-95 Gris (FP 10), 96-100 Funeste (FP 13)
87-90	Tojanida : 01-25 Jeune (FP 3), 26-65 Adulte (FP 5), 66-100 Ancien (FP 9)
91-92	Tormante (FP 9)
93-94	Vargouille (FP 2)
95-96	Xill (FP 6)
97-100	Xorn : 01-25 Petit (FP 3), 26-65 Moyen (FP 6), 66-100 Grand (FP 8)

donne une bonne indication du niveau de lanceur de sorts, bien que le don Extension de portée biaise ces résultats) et la chaleur dégagée par l'impact (proportionnelle aux dégâts qu'il occasionne). De nombreux magiciens considèrent le lancer de *boule de feu* comme " un sport de morveux ", mais il demeure populaire, en particulier parmi les plus jeunes et les plus têtes brûlées des lanceurs de sorts.

Amphithéâtre : une scène aménagée au fond du cratère et des rangées de sièges façonnés par la magie dans le dénivelé formé par les bords du volcan forment un amphithéâtre d'extérieur utilisé pour les conférences, les présentations et les divertissements pendant la foire aux mages.

Manoirs somptueux* et *refuges : dans la partie nord-est du cratère, des *refuges de Léomund* ont été installés pour servir de gîtes à certains invités de la foire aux mages. Certains magiciens les utilisent également pour créer des *portails* destinés à des sorts de *manoir somptueux de Mordenkainen*. D'autres préfèrent camper, s'ils restent

TABLE 4-4 : CRÉATURES ARTIFICIELLES

d%	Créature artificielle
01-15	Armure animée (FP 10)
16-22	Garde animé (FP 8)
23-47	Golem : 01-15 De chair (FP 7), 16-30 De terre (FP 10), 31-45 De pierre (FP 11), 46-60 De fer (FP 13), 61-70 De rubis (FP 11), 71-80 D'émeraude (FP 12), 81-90 De diamant (FP 12), 91-100 Thayen (FP 8)
48-52	Homoncule (FP 1)
53-60	Horreur chasseresse (FP 10)
61-95	Objet animé : 01-10 Minuscule (FP 1/2), 11-25 Petit (FP 1), 26-55 Moyen (FP 2), 56-70 Grand (FP 3), 71-85 Très Grand (FP 5), 86-95, Gigantesque (FP 7), 96-100 Colossal (FP 10)
96-100	Percetombe (FP 14)

jusqu'au lendemain, plus loin du centre de la foire (reportez-vous au diagramme décrivant un *refuge de Léomund* dans le *Manuel des Joueurs* pour plus de détails sur l'intérieur de ces bâtiments).

AVENTURES DANS UNE FOIRE AUX MAGES

Une foire aux mages est un lieu d'aventures intéressant, bien que la présence de tant de puissants magiciens en fasse un endroit dangereux. Une foire aux mages n'est jamais troublée par des événements importants à moins que la créature venant y faire du grabuge ne soit extrêmement puissante, extrêmement suicidaire ou engagée pour servir de distraction. Les événements les plus communs sont énumérés dans la table 4-1 : événements perturbateurs pendant une foire aux mages.

Le commerce d'objets magiques

Les objets magiques traversent les voies commerciales de Faerûn aussi sûrement que d'autres produits de première nécessité. Ils se fraient un chemin depuis Scornubel jusqu'à Eauprofonde, d'Halruaa à Valbise et inversement, dans des caravanes de marchands ou dans les bagages d'aventuriers qui les mettent en gage ou les échangent ensuite contre de la monnaie sonnante et trébuchante. Chaque ville abrite un marché à l'atmosphère bien particulière, certains dangereux, d'autres gais et accueillants. Toutefois, ils offrent presque tous au lanceur de sorts entreprenant le moyen d'acheter ou de vendre ses objets de pouvoir.

Le marché ouvert

La recherche d'un objet magique peut fournir des heures entières de divertissement au cœur des marchés ouverts animés de Faerûn, où les bonimenteurs interpellent les passants et leur promettent " ... parchemins magiques, baguettes et anneaux, tous ici ! Petits prix pour un grand pouvoir ! ". Malheureusement, ce n'est pas dans les stands des marchés ouverts qu'un lanceur de sorts trouvera les objets les plus spéciaux. Il a bien plus de chances de se retrouver à jouer des coudes au milieu des jeunes hommes et femmes à la recherche d'objets dont l'effet tient plus du pouvoir de suggestion que de la véritable magie, tels qu'un *anneau d'amour éternel* ou un *pendentif de fertilité*. Les vrais lanceurs de sorts dédaignent ces échoppes et pourtant, à force de fouiller, on finit par trouver. De nombreux récits s'attardent sur le chanceux qui trouva un *casque de mille feux* dans le fouillis en soldes dans un stand de marché ouvert, mais n'espérez guère que cela vous arrive à vous.

L'un des plus représentatifs des marchands ambulants d'objets magiques, un magicien demi-orque, prénommé Kyrosh le Baroudeur, voyageait jadis à la recherche de la célébrité et de la fortune, en mission au nom de la bonté héroïque. Dépité après des années d'aventures, il adapta sa quête et élimina la célébrité pour se concentrer sur la fortune. Il emmène sa carriole usée et recouverte de haillons de ville en ville, pour y vendre des objets magiques. On ne sait jamais si on ne tombera pas sur Kyrosh et son chariot de marchandise brinquebalant.

Le marchand orque transporte une foule d'ustensiles magiques, dont il acquiert une bonne partie auprès des étrangers qu'il croise sur les routes. Son inventaire est en perpétuel renouvellement. Sur les marchés, il gare son chariot couvert juste à la sortie de la rue principale. Il exhibe sa marchandise en tas mélangés jetés sur des couvertures à chevaux ou rassemblée dans des paniers accrochés à l'auvent du chariot. Les acheteurs potentiels fouillent dans les tas, étudiant de près les objets qui ont attiré leur attention. Kyrosh a une mémoire d'éléphant. Il se souvient bien souvent des effets de chaque objet, mais reconnaîtra sans fausse pudeur que, quelquefois, il ne sait plus.

Kyrosh : demi-orque mâle Mag8 ; humanoïde de taille M (orque) ; DV 8d4 + 19 ; pv 40 ; Init +3, VD 9m ; CA 13 (contact 9, pris au dépourvu 11) ; Att bâton (+5 corps à corps, 1d6+1) ou arbalète légère (+3 distance, 1d8) ; Part familier ; AL LN ; JS Réf +1, Vig +4, Vol +8 ; For 12, Dex 8, Con 14, Int 14, Sag 14, Cha 12.

Compétences et dons : Concentration +5, Connaissance des sorts +13, Connaissances (mystères) +10, Détection +4, Diplomatie +4, Estimation +7, Perception auditive +4, Profession (marchand) +6, Renseignements +2 ; École renforcée (Enchantement), Écriture de parchemins, Préparation de potions, Robustesse, Science de l'initiative, Vigilance.

Familier (Durg le crapaud) : confère +2 en Constitution ; confère le don Vigilance ; transfert d'effet magique ; lien télépathique ; conduit pour les sorts de contact ; communication avec son maître ; communication avec les autres amphibiens.

Possessions : *bracelets d'armure +2, broche de défense, anneau de contresort* (actuellement *charme-personne*). En plus de ces possessions, Kyrosh porte en permanence plusieurs objets magiques mineurs à vendre ou à échanger : 2d6 potions, 2d4 parchemins et 1d6 autres objets mineurs.

Sorts préparés (4/5/4/6/2 ; DD de base = 12 + niveau de sort) : 0 — *détection de la magie (x2), lecture de la magie, manipulation à distance* ; 1er — *alarme, bouclier, charme-personne, compréhension des langages, identification* ; 2e — *détection de pensées, endurance, nuée grouillante, poussière scintillante* ; 3e — *convocation de monstres III, immobilisation de personne, suggestion* ; 4e — *globe d'invulnérabilité partielle, terreur*.

Grimoire : 0 — *destruction de mort-vivant, détection de la magie, détection du poison, hébétement, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, ouverture/fermeture, manipulation à distance, prestidigitation, rayon de givre, réparation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *alarme, armure de mage, bouclier, brume de dissimulation, charme-personne, compréhension des langages, identification, repli expéditif, sommeil* ; 2e — *détection de pensées, dissimulation d'objet, endurance, flamme éternelle, invisibilité, nuée grouillante, poussière scintillante, verrou du mage* ; 3e — *abri de Léomund, antidétection, convocation de monstres III, dissipation de la magie, don des langues, éclair, image accomplie, immobilisation de personne, rapidité, suggestion* ; 4e — *charme-monstre, confusion, convocation IV, globe d'invulnérabilité partielle, mission, porte dimensionnelle, terreur*.

Bien que les marchands ambulants soient dissemblables en style et en personnalité et puissent aller du bonimenteur à la voix rauque aux colporteurs mielleux, ils ont tous au moins une chose en commun : les moyens de protéger leurs biens.

Ainsi peuvent-ils se liguer en bandes pour faire masse ou faire appel à un puissant protecteur qui a juré de venger toute interruption des échanges et dont la bannière flotte généralement sur les caravanes ; ou encore et tout simplement peuvent-il posséder ce qu'il faut pour tenir tous les voleurs à distance.

Boutiques spécialisées

À travers les cités de Faerûn, des boutiques plus spécialisées se sont montées pour satisfaire ceux qui cherchent un choix plus vaste d'objets rares et puissants. Ces boutiques ne font aucune publicité. Elles ne portent généralement pas d'enseigne, sauf si elles entretiennent un commerce de façade. Les détails relatifs à leur emplacement et leur réputation ne se transmettent que par ouï-dire. Toutefois, il peut arriver que des guildes publient ce type d'information dans leurs salles.

À la Porte de Baldur, une boutique de ce genre se terre au fond d'une petite allée, dans l'ombre du mur d'enceinte de la ville. Sa façade discrète ressemble à celle d'une maison privée. Ceux qui souhaitent y pénétrer doivent y avoir été invités personnellement par le propriétaire ou un bon client.

On appelle communément cette boutique " Chez Risa ", du nom de son propriétaire. Risa a encore bon pied, bon œil pour un humain de quatre-vingt-cinq ans. Ses yeux cernés de noir, témoins des années passées à observer les couleurs de la magie, vous dévisagent au milieu d'un visage parcheminé couvert de taches de vieillesse. Elle déplace son corps voûté avec la grâce qui se dégage de la surprise de voir continuer à fonctionner un corps si rouillé, de le voir marcher, se pencher et grimper les escaliers.

Risa vend de tout, depuis les potions et les parchemins jusqu'aux bâtons et aux objets merveilleux. Elle compte cependant rarement des armes et des armures dans ses stocks. Elle ne supporte pas les imbéciles et, par conséquent, ceux qui posent trop de questions ne risqueront pas de s'attirer son respect. En revanche, les lanceurs de sorts qui parviennent à l'impressionner pourront se rendre compte qu'elle les conduira bien volontiers dans l'arrière-boutique où elle entrepose les objets les plus rares.

La boutique de Risa ressemble à beaucoup d'autres à Faerûn. Bien que chaque échoppe possède ses propres particularités, généralement en rapport avec la personnalité de son propriétaire, elles ont en commun le goût d'une certaine exclusivité qui leur épargne les incursions intempestives de la racaille.

Risa : humain femelle Mag11 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 11d4 – 8 ; pv 21 ; Init –1 ; VD 9 m ; CA 9 (contact 9, pris au dépourvu 9) ; Att bâton (+2 corps à corps, 1d6–3) ; Part familier ; AL LN ; JS Réf +7, Vig +5, Vol +14 ; For 4, Dex 8, Con 8, Int 20, Sag 16, Cha 11.

Compétences et dons : Concentration +13, Connaissance des sorts +21, Connaissances (mystères) +19, Détection +6, Estimation +12, Intimidation +9, Profession (marchand) +11, Psychologie +10 ; Contresort amélioré, Création d'objets merveilleux, Écriture de parchemin, Impétueux, Préparation de potions, Robustesse, Talent (Connaissance des sorts), Vigilance.

Familier (Sleek, la belette) : confère un bonus de +2 sur les jets de Réflexes ; confère le don Vigilance ; transfert d'effet magique ; lien télépathique ; conduit pour les sorts de contact ; communication avec son maître ; communication avec les mustélidés, RM 16.

Possessions : Bâton, *amulette de Constitution +2*, *bracelet d'assistance* (l'un des quatre charmes restant est lié à Morgan Krell, un guerrier humain mâle de 9e niveau), *brassard de barrière mentale* (même effets qu'un *anneau* du même type), *cape de résistance +3*, parchemin de *globe d'invulnérabilité renforcée*, *lunettes de compréhension* (même effets qu'un *casque* du même type).

Sorts préparés (4/6/5/5/4/3/1 ; DD de base = 15 + niveau de sort) : 0 — *détection de la magie* (2), *manipulation à distance* (2) ; 1er — *bouclier*, *charme-personne*, *disque flottant de Tenser*, *identification*, *serviteur invisible* (2) ; 2e — *détection de pensées*, *dissimulation d'objet*, *force de taureau*, *image miroir*, *invisibilité* ; 3e — *antidétection*, *dissipation de la magie* (2), *image accomplie*, *suggestion* ; 4e — *cri*, *détection de la scrutation*, *métamorphose*, *porte dimensionnelle* ; 5e — *chien de garde de Mordenkainen*, *domination*, *téléportation* ; 6e — *convocation de monstres VI*.

Grimoire : 0 — *destruction de mort-vivant*, *détection de la magie*, *détection du poison*, *hébétement*, *illumination*, *lecture de la magie*, *lumière*, *lumières dansantes*, *manipulation à distance*, *ouverture/fermeture*, *prestidigitation*, *rayon de givre*, *réparation*, *résistance*, *signature magique*, *son imaginaire* ; 1er — *alarme*, *arme magique*, *armure de mage*, *bouclier*, *charme-personne*, *compréhension des langages*, *disque flottant de Tenser*, *identification*, *serviteur invisible*, *sommeil* ; 2e — *déblocage*, *détection de l'invisibilité*, *détection de pensées*, *dissimulation d'objet*, *endurance*, *flamme éternelle*, *flou*, *force de taureau*, *grâce féline*, *image miroir*, *invisibilité*, *verrou du mage*, *vision dans le noir* ; 3e — *antidétection*, *arme magique supérieure*, *boule de feu*, *clairaudience/clairvoyance*, *convocation de monstres III*, *déplacement*, *dissipation de la magie*, *don des langues*, *image accomplie*, *lenteur*, *protection contre les énergies destructrices*, *suggestion*, *vol* ; 4e — *charme-monstre*, *création mineure*, *cri*, *délivrance des malédictions*, *détection de la scrutation*, *œil du mage*, *piège à feu*, *porte dimensionnelle*, *métamorphose*, *scrutation* ; 5e — *brume mortelle*, *chien de garde de Mordenkainen*, *communication à distance*, *contact avec les plans*, *convocation de monstres V*, *création majeure*, *domination*, *fabrication*, *permanence*, *téléportation* ; 6e — *analyse d'enchantement*, *convocation de monstres VI*, *dissipation suprême*, *globe d'invulnérabilité renforcée*, *mauvais œil*, *mythes et légendes*, *prévoyance*, *vision lucide*, *zone d'antimagie*.

Le marché noir

Le trafic d'objets magiques se fait au couvert des allées et en huis clos à Faerûn. Un vaste marché noir en est à l'origine. Son influence s'étend à presque tous les recoins de Faerûn, bien que la discrétion respectée par ses associés le protège des vertueux héros qui voudraient l'éradiquer de la surface de la terre. Ces boutiques semblent déménager souvent, ne jamais rester longtemps au même endroit, sauf si elles entretiennent une magie suffisamment puissante pour protéger leur entreprise. La vente de ces objets sous le manteau s'effectue souvent à mi-voix et par le biais de plusieurs intermédiaires. Ceux qui connaissent les bonnes personnes peuvent trouver des vendeurs à la sauvette sans grande difficulté, bien qu'il faille quelquefois des années à un nécromancien ou à un ensorceleur malfaisant pour entretenir le genre de contacts nécessaires pour acquérir les objets les plus rares.

Shalush Myrkeer gère une affaire légale à Port-Ponant mais trempe de temps à autre dans le marché noir. Myrkeer organise en secret une vente aux enchères annuelle qu'il appelle " la bourse aux murmures " et lors de laquelle ses représentants supervisent la vente d'objets entre des lanceurs de sorts. Les enchères ont lieu dans l'entrepôt de la boutique et toujours à la pleine lune. L'événement attire une foule étrange et bigarrée d'acheteurs qui misent sur les objets en vente.

Myrkeer prend, bien entendu, des honoraires conséquents pour ses services mais la plupart des pratiquants de l'Art jugent la vente aux enchères suffisamment intéressante par sa capacité à attirer des acheteurs et des vendeurs de tous les recoins de Faerûn, pour rechigner à la dépense. Myrkeer partage une partie de ses honoraires avec les Masques de la nuit en échange de leurs services de sécurité.

Des ventes aux enchères comparables, bien que moins prestigieuses, se tiennent partout à Faerûn. Certaines se mettent en place spontanément autour d'un objet que quelqu'un a décidé de vendre, tandis que d'autres demandent des mois ou même des années d'organisation. La dynamique interpersonnelle et les intrigues qui s'y développent donnent un côté fascinant à ces événements.

Shalush Myrkeer : humain mâle Rou7/Mag3 ; FP 10 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 7d6 + 7 plus 3d4 + 3 ; pv 44 ; Init +7, VD 9 m ; CA 17 (contact 13, pris au dépourvu 14) ; Att épée courte (+5 corps à corps, 1d6) ou arc court (+9 distance, 1d6) ; AS attaque sournoise +4d6 ; Part esquive totale, esquive instinctive, familier ; AL LM ; JS Réf +9, Vig +4, Vol +7 ; For 8, Dex 16, Con 12, Int 14, Sag 10, Cha 14.

Compétences et dons : Bluff +12, Connaissance des sorts +8, Connaissances (mystères) +8, Contrefaçon +12, Déplacement silencieux +5, Détection +2, Diplomatie +11, Estimation +12, Langage secret +12, Perception auditive +2, Profession (marchand) +7, Psychologie +12, Renseignements +12, Utilisation d'objets magiques +12 ; Écriture de parchemin, Incantation silencieuse, Science de l'initiative, Talent (Psychologie), Vigilance, Volonté de fer.

Familier (Huet la chouette) : vision nocturne ; confère un bonus de +2 sur les jets de Déplacement silencieux ; confère le don Vigilance ; transfert d'effet magique ; lien télépathique ; conduit pour les sorts de contact.

Possessions : armure de cuir cloutée +1, épée courte +1, parchemin de *porte dimensionnelle,* parchemin de *vision dans le noir, anneau de barrière mentale, potion de bagou,* parchemin divin d'*allié d'outreplan, statuette merveilleuse (corbeau d'argent).*

Sorts préparés (4/3/2 ; DD de base = 12 + niveau de sort) : 0 — *détection de la magie (2), détection du poison, lecture de la magie* ; 1er — *bouclier, image silencieuse, repli expéditif* ; 2e — *détection de pensées, invisibilité.*

Grimoire : 0 — *destruction de mort-vivant, détection de la magie, détection du poison, bébétement, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, réparation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *alarme, bouclier, détection des passages secrets, identification, image silencieuse, repli expéditif, serviteur invisible* ; 2e — *détection de pensées, déblocage, invisibilité, localisation d'objet, toile d'araignée, vision dans le noir.*

Magiciens commerçants

Certains lanceurs de sorts produisent des objets en masse et les vendent. Communément appelés magiciens commerçants, ces lanceurs de sorts ne cherchent qu'à gagner leur vie en créant et en vendant des objets magiques. Ils se promènent dans les marchés des villes et suivent les caravanes des marchands dans leurs périples.

Il faut tellement d'énergie et de temps pour créer un objet puissant ou unique que les magiciens commerçants ne produisent généralement que des colifichets à effets mineurs pour les vendre à des prix raisonnables. Ces objets restent aussi courants que les empoignades de bars à la taverne de la Gorge Sèche d'Eauprofonde. Ils encombrent les étalages des marchands de chaque marché de Faerûn. Charlène Perregaux fournit un bon exemple de magicien commerçant, car elle vend des potions sur un stand paisible dans le quartier marchand d'Eauprofonde. Son emplacement exact varie tous les jours (elle emballe tous ses produits dans son *sac sans fond* en fin de journée).

D'autres lanceurs de sorts ont tendance à regarder de haut les magiciens commerçants, et bien souvent à raison. Les magiciens commerçants possèdent rarement un degré d'expérience en aventure valable et ils présentent quelquefois des lacunes éthiques. Heureusement, les magiciens commerçants qui trompent leurs clients au sujet des effets ou de l'efficacité d'un objet perdent rapidement la vie. Le risque de se faire vendre un objet défectueux ou sans utilité reste donc relativement faible. Même si le prêtre de Mailikki ne se venge pas du parchemin acheté qui a capoté, le malfaisant nécromancien qui a acheté une potion défectueuse s'en chargera très certainement.

Régulièrement, un magicien commerçant de talent investit le temps et l'énergie nécessaires pour produire un objet de valeur durable. Et même ceux-ci ne souffrent pas la comparaison avec les objets magnifiques que les lanceurs de sorts créent eux-mêmes, à leur manière et pour leur propre usage.

Charlène Perregaux : demi-elfe femelle Mag5/Prê1 ; FP 6 ; humanoïde de taille M (elfe) ; DV 5d4 + 8 plus 1d8 + 1 ; pv 29 ; Init +1, VD 9 m ; CA 11 (contact 11, prise au dépourvu 10) ; Att lance (+1 corps à corps, 1d8-1) ou lance (+3 distance, 1d8-1) ; Part familier ; AL CB ; JS Réf +2, Vig +6, Vol +6, For 8, Dex 12, Con 12, Int 16, Sag 11, Cha 14.

Compétences et dons : Alchimie +11, Artisanat (fabrication de papier) +5, Artisanat (soufflage de verre) +5, Bluff +5, Concentration +5, Connaissance des sorts +11, Connaissances (mystère) +9, Diplomatie +7, Profession (marchand) +4 ; Artisan magique (Préparation de potions), Création de baguettes magiques, Écriture de parchemins, Préparation de potions, Robustesse, Vigilance.

Familier (Yitti le rat) : confère un bonus de +2 sur les jets de Vigueur ; confère le don Vigilance ; transfert d'effet magique ; lien télépathique ; conduit pour les sorts de contact ; communication avec son maître ; communication avec les rongeurs.

Possessions : baguette d'immobilisation de personne, sac sans fond. (Charlène possède également un vaste stock de potions dans son *sac sans fond.* Supposez que parmi les potions qu'elle a distillées elle-même, elle possède 1d4-1 de potions valant moins de 200 po, 1d6-3 de potions valant entre 201 et 500 po, et 50 % de chances de posséder une potion valant plus de 500 po. Elle prend également commande et livrera la potion qu'elle est capable de distiller en 1d3 jours).

Sorts de prêtre préparés (3/2 ; DD de base = 10 + niveau de sort) ; 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, réparation* ; 1er — *charme-personne*, soins légers.*

*Sort de domaine. *Divinité :* Hanali Celanil. *Domaines :* Charme (augmente le Cha de 4 points pendant 1 minute, 1/jour) ; Protection (procure +1 au prochain jet de sauvegarde d'une personne, 1/jour).

Sorts de magicien préparés (4/4/3/2 ; DD de base = 13 + niveau de sort) : 0 — *détection de la magie, détection du poison, manipu-*

lation à distance, signature magique ; 1er — *armure de mage, changement d'apparence, charme-personne, protection contre la Loi* ; 2e — *détection de pensées, détection de l'invisibilité, flou* ; 3e —*protection contre les énergies destructrices, vol.*

Grimoire : 0 — *détection de la magie, détection du poison, destruction de mort-vivant, hébétement, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, résistance, rayon de givre, réparation, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *agrandissement, alarme, armure de mage, changement d'apparence, charme-personne, compréhension des langages, coup au but, endurance aux énergies destructrices, identification, pattes d'araignée, protection contre la Loi, repli expéditif, saut, serviteur invisible, ventriloquie* ; 2e — *détection de l'invisibilité, détection de pensées, endurance, flou, force de taureau, grâce féline, image miroir, invisibilité, modification d'apparence, protection contre les projectiles, résistance aux énergies destructrices, verrou du mage, vision dans le noir* ; 3e — *antidétection, clairaudience/clairvoyance, clignotement, déplacement, dissipation de la magie, don des langues, état gazeux, protection contre les énergies destructrices, rapidité, respiration aquatique, vol.*

Le Zhentarim

Le Zhentarim ne rechigne devant aucun moyen d'arriver à ses fins. Ses membres ne combattent pas à la loyale. Ils espionnent, font chanter, soudoient, assassinent, terrorisent et emploient de faux charmes pour amener les marchands à fixer les prix qui leurs siéent. La guerre économique est bien plus active à Faerûn qu'on pourrait l'imaginer. Le Zhentarim a également commencé à accumuler les objets magiques plus puissants qui arrivent sur le marché. Bon nombre de ceux-ci, destinés à l'origine à être mis aux enchères, disparaissent soudain du marché sans explication. Le Zhentarim contraint le vendeur à faire l'impasse sur les enchères. Par la force et la menace, il obtient généralement l'objet à bon prix, ce qui lui revient nettement moins cher que de l'acquérir à une vente aux enchères.

Les Magiciens Rouges de Thay

Les Magiciens Rouges cherchent à contrôler le commerce d'objets magiques de tout le pays. Ils en produisent et les vendent à un prix inférieur à celui que pourrait proposer un petit entrepreneur. Ils ont établi un solide réseau de vendeurs soutenus par Thay à travers tout Faerûn. Tentant de dominer le marché, ils ne se contentent pas de le saturer d'objets à bas prix fabriqués par leurs soins, mais découragent également les autres commerçants par le biais d'intimidations et d'interventions musclées.

Malgré leur inaptitude à maintenir de fortes alliances au sein de leurs propres factions, les Magiciens Rouges se sont forgé une influence palpable sur tout le reste de Faerûn. Les nations voisines de Thay, qu'il s'agisse de l'Aglarond ou de la Rasheménie, en particulier, sentent le souffle chaud des Thayens leur brûler la nuque. Les Magiciens Rouges ont deux visages : l'un public, l'autre plus secret. Comme le Zhentarim, ils œuvrent dans l'arrière-cour et guident les lames des assassins pour parvenir à leurs fins. Toutefois, ils ne restent pas totalement dans l'ombre. Ils jouent également un rôle dans les affaires politiques courantes, nourrissant leur célébrité et leur légende pour inoculer la peur dans les esprits de ceux qu'ils sont en passe de contrôler.

organisations antimagiques

Il existe des personnes qui haïssent la magie suite à une mauvaise expérience ou à un préjudice. Le degré de ressentiment varie entre les organisations. Les assassins, les manipulateurs politiciens et les mécontents se côtoient tous sous la bannière des organisations antimagiques. Certains d'entre eux nourrissent cette haine suite à un accident tragique qui a bouleversé leur vie, peut-être suite au décès d'un proche tué par un mage ou dans un piège magique.

Certains sont juste des activistes de la vie sans magie, prônant le retour aux sources et la fin du recours à la magie. Ces groupes peuvent être non violents, cherchant à éduquer les masses quant aux méfaits de la magie. D'autres groupes plus extrémistes, pensent que tous les lanceurs de sorts sont des criminels ou malfaisants de nature et devraient être incarcérés ou exécutés. Les extrémistes peuvent s'agréger en petites bandes d'autodéfense ou en vastes sectes de fanatiques antimagiques.

Outre les raisons de chaque individu ou groupe pour détester la magie, chaque organisation tend également à manifester sa haine d'une manière particulière. Certains volent des objets magiques pour les détruire, d'autres se spécialisent dans l'assassinat de lanceurs de sorts. Quelques-uns font appel à la magie pour combattre la magie, par exemple en créant des objets maudits.

Exemple : les nobles de Luthcheq

Les gens de Luthcheq à Chessenta entretiennent une haine irrationnelle pour les lanceurs de sorts profanes, encouragée par la famille noble qui les dirige, les Karanok. Lorsque leur invasion de la cité-état voisine de Mordulkin se changea en désastre, les nobles de Karanok en tinrent les mages espions pour responsables et commencèrent à persécuter ceux qu'ils appellent les " magiciens " - c'est-à-dire les lanceurs de sorts profanes de tous types, les elfes et les nains (qu'ils considèrent comme des êtres magiques par nature). Des centaines de jeunes magiciens, ensorceleurs, elfes et nains furent capturés et brûlés vifs sur des tas d'orobanches aux propriétés anti-magiques et Luthcheq devint rapidement un endroit à éviter pour tous les lanceurs de sorts.

Les dirigeants de Luthcheq sont assez irrationnels et contrôlent leur cité-état d'une main de fer. Les marchands ou autres entretenant des liens avec des gens situés hors des limites de la ville risquent une exécution pour cause de complot avec des " magiciens ". On dit que les Karanok possèdent une grande *sphère d'annihilation* dans le plus imposant de leurs manoirs. Ils la vénèrent comme un dieu et l'appellent Entropie, soutenant que la doctrine prônant la haine des mages provient d'elle. Nul ne sait quelle divinité se fait passer pour la sphère en question, mais il paraîtrait que les Karanok sont capables de lancer des sorts divins, qu'ils utilisent d'ailleurs avec efficacité dans leur chasse aux mages.

Les nobles ont acheté des manoirs dans d'autres cités situées sur le rivage de la Mer des étoiles déchues et y ont installé les plus jeunes membres de leur famille afin d'enlever et de massacrer tout ensorceleur considéré comme particulièrement vulnérable. La rumeur voudrait que chacun de ces manoirs abrite une petite *sphère d'annihilation* et qu'à partir de la sphère, les Karanok aient le pouvoir d'invoquer des monstres reptiliens écailleux qui feront leurs quatre volontés. Les jeunes aristocrates sont tous des nobles ou des prêtres/nobles et sont accompagnés de gardes du corps totalement dévoués à leur famille.

Sorts

Ce chapitre renferme des listes de sorts et la description de ces derniers. Vous y trouverez donc les listes complètes de sorts des classes d'assassin, de chevalier noir, d'éclaireur ménestrel et d'hathran (parmi lesquels les sorts du *Manuel des Joueurs*). En ce qui concerne les autres classes, n'apparaissent ici que les sorts décrits dans *Les Royaumes Oubliés* et dans le présent ouvrage. Les sorts extraits de ce supplément sont suivis d'un astérisque. De leur côté, les sorts décrits dans *Les Royaumes Oubliés* sont suivis de deux astérisques.

Origine : certains sorts affichent entre parenthèses leur origine. Il s'agit de la divinité ayant originellement octroyé le sort (comme Azouth), du groupuscule de personnages l'ayant créé (comme les Magiciens Rouges) ou tout simplement de sa région d'origine (comme Halruaa). Une fois ces sorts créés, certains individus se sont efforcés d'en reproduire les effets. Ainsi, les sorts de prêtre produits par Azouth sont disponibles à toutes les fois, ceux créés par les Magiciens Rouges sont tombés entre d'autres mains et, enfin, les sorts d'Halruaa sont sortis de cette contrée reculée.

sorts d'assassin

Sorts d'assassin de 1er niveau

Brume de dissimulation : un brouillard enveloppe le jeteur de sorts.
Changement d'apparence : modifie l'apparence du jeteur de sorts.
Détection du poison : détecte le poison hantant une créature ou un objet.
Pattes d'araignée : confère le pouvoir de marcher aux murs et aux plafonds.
Porte silencieuse : étouffe le bruit produit par une porte ou une fenêtre.
Son imaginaire : façonne des bruits.
Vision nocturne* : permet de voir deux fois plus loin dans les conditions de faible éclairage.

Sorts d'assassin de 2e niveau

Alignement indétectable : masque l'alignement pendant 24 heures.
Modification d'apparence : semblable à *changement d'apparence*, version plus puissante.
Passage sans traces : un sujet/niveau ne laisse aucune trace.
Ténèbres : obscurité surnaturelle dans un rayon de 6 m.

Sorts d'assassin de 3e niveau

Antidétection : protège contre la divination et la scrutation.
Détection faussée : trompe les divinations d'une créature ou d'un objet.
Invisibilité : le sujet demeure invisible durant 10 minutes/niveau ou jusqu'à ce qu'il passe à l'attaque.
Poison d'araignée* : le sujet perd 1d6 points de For, idem 1 minute plus tard.
Ténèbres profondes : obscurité totale dans un rayon de 18 m.

Sorts d'assassin de 4e niveau

Empoisonnement : le sujet perd 1d10 points de Con, idem 1 minute plus tard.
Invisibilité suprême : comme *invisibilité*, mais continue quand le sujet attaque.
Liberté de mouvement : le sujet se déplace normalement malgré les entraves.
Porte dimensionnelle : téléporte le jeteur de sorts et jusqu'à 25 kg/niveau.

sorts de barde

Sorts de barde de niveau 0 (tours de magie)

Déguisement mineur* : réalise de petits changements dans l'apparence du jeteur de sorts.
Détection des croisements* : révèle les croisements féeriques à moins de 18 m.
Harpe fantôme* : un objet enregistre et joue un morceau de musique sur l'ordre du jeteur de sorts.
Oiseau chanteur* : le jeteur de sorts en joue et bénéficie d'un bonus de +1 au prochain jet de Cha.

Sorts de barde de 1er niveau

Altération de la parole* : le verbe de la cible est inintelligible, ce qui l'empêche de jeter des sorts.

Amplification* : diminue le DD des jets de Perception auditive de 20 points.

Anxiété* : la cible évite tout contact physique avec autrui.

Connaissance des protections* : révèle les défenses de la cible

Corne de fer de Balagarn* : d'intenses vibrations renversent les créatures situées dans la zone d'effet.

Cri du héraut* : le cri du jeteur de sorts hébète les créatures situées à moins de 9 m.

Harmonie* : augmente le pouvoir d'encouragement à +4/+2.

Sorts de barde de 2e niveau

Berceuse cauchemardesque* : la cible est confuse le temps de la concentration du jeteur de sorts + 2 rounds.

Danse du cercle* : indique la direction d'une cible connue.

Nuage de confusion* : étourdit et aveugle les créatures visées.

Splendeur de l'aigle** : le sujet gagne 1d4+1 points de Cha durant 1 heure/niveau.

Sorts de barde de 3e niveau

Analyse de portail** : détecte et analyse les *portails* situés dans les 18 m.

Arme d'impact* : semblable à *affûtage*, mais concerne les armes contondantes.

Chant d'ailleurs* : téléporte une cible en un lieu sûr mais aléatoire situé dans les 30 m.

Marionnettiste* : la cible reproduit les actions du jeteur de sorts.

Mélodie obsédante* : une créature/niveau est ébranlée.

Murmures blessants* : une aura de son blesse les adversaires qui vous frappent.

Réveil macabre* : une créature défunte parle succinctement des circonstances de sa mort.

Sorts de barde de 4e niveau

Brise pierre* : démolit un objet ou une créature de pierre.

Connaissance des vulnérabilités* : révèle les vulnérabilités et résistances de la cible.

Cri de guerre* : le jeteur de sorts bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux attaques et dégâts, et il panique ses adversaires.

Festivités* : enivre le sujet.

Lien verbal* : la cible et le jeteur de sorts peuvent communiquer verbalement, quelle que soit la distance.

Sorts de barde de 5e niveau

Retour macabre* : un allié tué est rappelé à la vie pendant 1 minute/niveau.

Sorts de barde de 6e niveau

Bouclier cacophonique* : un bouclier immobile qui bloque les sons, détourne les flèches, inflige 1d6 points de dégâts +1/niveau et rend sourds les intrus.

Chant funèbre* : les ennemis perdent 2 points de For et Dex par round.

Scellement de portail** : ferme de façon définitive un *portail*.

sorts de chevalier noir

Sorts de chevalier noir de 1er niveau

Anathème : le sujet est victime d'un malus de -2 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde, entre autres.

Arme magique : confère un bonus de +1 à une arme.

Blessure légère : contact, inflige 1d8 points de dégâts +1/niveau (max. +5).

Charge stratégique* : confère les bénéfices du don Souplesse du serpent.

Convocation de monstres I : appelle un Extérieur mauvais combattant pour le compte du jeteur de sorts.

Frayeur : une créature fuit durant 1d4 rounds.

Guérison de la foi* : rend 1d8 pv +1/niveau (max. +5) à un adorateur de la divinité patronne du jeteur de sorts.

Soins légers : rend 1d8 pv +1/niveau (max. +5).

Sorts de chevalier noir de 2e niveau

Blessure modérée : attaque de contact, inflige 2d8 points de dégâts +1/niveau (max. +10).

Convocation de monstres II : appelle un Extérieur mauvais combattant pour le compte du jeteur de sorts.

Force de taureau : confère 1d4+1 points de For pendant 1 heure/niveau.

Fracassement : Endommage objets ou créatures cristallines.

Main divine* : confère un bonus de sainteté ou profane de +2 aux jets de sauvegarde des adorateurs de la divinité patronne du jeteur de sorts.

Mise à mort : achève une créature mourante ; le jeteur de sorts gagne temporairement 1d8 pv, +2 en For et +1 niveau.

Soins modérés : rend 2d8 pv +1/niveau (max. +10).

Ténèbres : obscurité surnaturelle dans un rayon de 6 m.

Sorts de chevalier noir de 3e niveau

Connaissance de l'ennemi* : révèle la puissance relative des créatures situées dans la zone.

Contagion : infecte la cible d'une maladie au choix.

Convocation de monstres III : appelle un Extérieur mauvais combattant pour le compte du jeteur de sorts.

Protection contre les énergies destructives : absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par un type d'énergie.

Soins importants : rend 3d8 pv +1/niveau (max. +15).

Sorts de chevalier noir de 4e niveau

Arme de la divinité* : confère à l'arme du jeteur de sorts des pouvoirs magiques correspondant à sa divinité patronne.

Blessure critique : attaque de contact, inflige 4d8 points de dégâts +1/niveau (max. +20).

Convocation de monstres IV : appelle un Extérieur mauvais combattant pour le compte du jeteur de sorts.

Empoisonnement : la cible perd 1d10 points de Con, idem 1 minute plus tard.

Liberté de mouvement : le sujet se déplace normalement malgré les entraves.

Soins intensifs : rend 4d8 pv +1/niveau (max. +20).

sorts de druide

Sorts de druide de niveau 0 (oraisons)

Détection des croisements* : révèle les croisements féeriques à moins de 18 m.

Force du bélier* : les bras du jeteur de sorts durcissent et ses attaques à mains nues infligent des dégâts normaux.

Perception de la nature* : semblable à *perception de la mort*, mais ne concerne que les animaux et les plantes.

Sorts de druide de 1er niveau

Camouflage* : bonus de +10 aux jets de Discrétion.

Crachat aveuglant* : une attaque de contact à distance aveugle le sujet.

Main de feu* : la main du jeteur de sorts luit et effectue une attaque de contact infligeant 1d4 points de dégâts +1/niveau, davantage contre les morts-vivants.

Natation véloce* : la cible affiche une vitesse de déplacement de 9 m à la nage.

Sorts de druide de 2e niveau

Création de sentier* : permet de suivre une piste plus facilement.

Frénésie sanguinaire* : la rage octroie un bonus de +2 en Force et en Constitution, de +1 aux jets de Volonté, mais aussi un malus de -1 à la CA.

Lien thélurien* : ce lien confère un bonus de +2 aux jets basés sur la nature.

Maîtrise des airs* : le jeteur de sorts se dote d'ailes intangibles et peut voler.

Odorat* : confère le pouvoir d'odorat pendant 1 heure/niveau.

Partage des sens* : permet de voir et d'écouter via les sens de l'animal touché.

Rafale de pluie* : la pluie obscurcit la vision, éteint les feux et détourne les projectiles.

Remède modéré* : la cible bénéficie d'une guérison accélérée (2) pendant 10 rounds + 1 round/2 niveaux.

Renforcement* : double la solidité et les points de vie des structures en pierre et formations rocheuses.

Sorts de druide de 3e niveau

Carapace de tortue* : une grosse coquille abrite le jeteur de sorts.

Danse du cercle* : indique la direction d'une cible connue.

Dard curatif* : ce contact inflige (1d6 +1/2 niveaux) points de dégâts et soigne le jeteur de sorts d'autant de pv.

Infestation d'asticots* : des sortes de vers infligent 1d4 points de dégâts de Con par round.

Morsure du serpent* : le bras du jeteur de sorts se transforme en un serpent venimeux avec lequel il peut attaquer.

Piquants empoisonnés* : des mains du jeteur de sorts jaillissent des piquants empoisonnés utiles au corps à corps comme à distance.

Vision aveugle* : confère le pouvoir de Vision aveugle pendant 1 heure/niveau.

Sorts de druide de 4e niveau

Brume meurtrière* : un nuage de vapeur inflige 2d6 points de dégâts, aveugle puis inflige 1d6 points de dégâts/round suivant.

Camouflage de groupe* : semblable à *camouflage*, mais affecte toutes les créatures situées à portée.

Équilibre naturel* : le jeteur de sorts transfère à la cible 1d4+1 points de caractéristique pendant 1 heure/niveau.

Entrailles de la terre* : une créature/niveau et le jeteur de sorts se cachent dans la terre.

Mâchoires du loup* : une sculpture/2 niveaux se transforme en loup doté d'une RM de 13 et du pouvoir de Présence terrifiante.

Vent arrière* : double la vitesse des cibles sur longues distances pendant 1 jour.

Sorts de druide de 5e niveau

Bosquet de lierre* : le lierre pousse rapidement, produisant alors plusieurs effets.

Brasier* : la créature prend feu et subit 2d6 points de dégâts de feu/round.

Crâne d'observation* : permet de voir, d'entendre et de parler via un crâne d'animal préparé pendant 1 heure/niveau.

Perspicacité du hibou* : le sujet gagne 1d4+1 points de Sag pendant 1 heure/niveau.

Pourriture spirituelle* : des spores infligent 1d6 points de dégâts d'Int à la cible, plus 1 point d'Int/round.

Régénération monstrueuse* : confère le pouvoir de régénération durant 1 round/2 niveaux.

Tunnel de vent* : les armes à distance bénéficient d'un bonus de +10 et leur facteur de portée est doublé.

Vents paralysants* : aucun son n'atteint ou ne part de la cible et elle est victime d'un malus de -2 aux attaques à distance.

Sorts de druide de 6e niveau

Effritement* : 1d6 points de dégâts/niveau (ne tient pas compte de la solidité) aux objets et structures manufacturés.

Emprise de pierre* : des bras de pierre agrippent et blessent les créatures.

Noyade* : la cible se noie sur-le-champ.

Scellement de portail** : ferme de façon définitive un *portail*.

Sorts de druide de 7e niveau

Aura de lumière* : les sujets brillent, leurs armes deviennent des *armes de lumière*, avec +1 point de dégâts/2 niveaux.

Aura de vitalité* : les sujets gagnent +4 en For, Dex et Con.

Création de croisements et chemin de traverse* : relie deux endroits via une voie magique.

Lierre empoisonné* : semblable à *bosquet de lierre*, mais empoisonné.

Maîtrise de la terre* : permet de se rendre en n'importe quel endroit en passant par la terre.

Tour orageuse* : une tour de nuages tourbillonnants absorbe l'électricité, dissimule et empêche les mouvements.

Sorts de druide de 8e niveau

Bombardement* : des chutes de pierre infligent 1d8 points de dégâts/niveau et enterrent la cible.

Cocon* : paralyse et draine des niveaux à la cible.

Sorts de druide de 9e niveau

Regard pétrifiant* : le regard du jeteur de sorts transforme en pierre.

sorts d'éclaireur ménestrel

Sorts d'éclaireur ménestrel de 1er niveau

Camouflage* : bonus de +10 aux jets de Discrétion.
Changement d'apparence : modifie l'aspect du jeteur de sorts.
Charme-personne : un individu devient l'ami du jeteur de sorts.
Compréhension des langages : permet de comprendre tous les langages écrits et parlés.
Cri du héraut* : le cri du jeteur de sorts hébète les créatures situées à moins de 9 m.
Dispersion** : un groupe d'objets vole en tous sens, infligeant 1d8 points de dégâts normaux ou temporaires.
Effacement : efface les textes normaux et magiques.
Feuille morte : ralentit la chute d'objets ou de créatures.
Lecture de la magie : permet de lire parchemins et livres de sorts.
Lumière : un objet brille comme une torche.
Main de feu* : la main du jeteur de sorts luit et effectue une attaque de contact infligeant 1d4 points de dégâts +1/niveau, davantage contre les morts-vivants.
Message : conversation chuchotée à distance.
Monture : appelle un cheval pendant 2 heures/niveau.
Pattes d'araignée : permet de grimper aux murs et plafonds.
Saut : confère un bonus de +30 aux jets de Saut.
Sommeil : endort 2d4 DV de créatures.
Vision nocturne* : permet de voir deux fois mieux dans les conditions de faible éclairage

Sorts d'éclaireur ménestrel de 2e niveau

Bouche magique : parle quand on la déclenche.
Création de sentier* : permet de suivre une piste plus facilement.
Déblocage : Ouvre une porte verrouillée ou scellée magiquement.
Détection de l'invisibilité : révèle les créatures et objets invisibles.
Détection de pensées : permet d'écouter les pensées superficielles.
Détection faussée : perturbe les divinations lancées sur une créature ou un objet.
Grâce féline : le sujet gagne 1d4+1 points de Dex pendant 1 heure/niveau.
Invisibilité : le sujet est invisible pendant 10 minutes/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.
Localisation d'objet : indique la direction d'un objet ou type d'objet.
Masque d'ombre** : des ombres dissimulent le visage du jeteur de sorts et le protègent des ténèbres, de la lumière et des regards.
Splendeur de l'aigle** : le sujet gagne 1d4+1 points de Cha pendant 1 heure/niveau.
Vision dans le noir : permet de voir jusqu'à 18m dans le noir complet.

Sorts d'éclaireur ménestrel de 3e niveau

Alignement indétectable : masque l'alignement pendant 24 heures.
Antidétection : protège contre la scrutation et les divinations.
Clairaudience/clairvoyance : permet d'entendre ou de voir loin pendant 1 minute/niveau.
Don des langues : permet de parler n'importe quelle langue.
Empreintes fraîches* : le jeteur de sorts distingue les traces comme si elles étaient encore fraîches.
Suggestion : oblige la cible à réaliser un acte fixé par l'éclaireur.

sorts d'ensorceleur et de magicien

Sorts d'ensorceleurs et de magicien de niveau 0 (tours de magie)

Évoc **Choc électrique*** : attaque de contact à distance infligeant 1d3 points de dégâts d'électricité.
Tour d'Horizikaul* : la cible subit 1 point de dégâts de son et est assourdie durant 1 round.
Illu **Porte silencieuse*** : étouffe le bruit produit par une porte ou une fenêtre.
Invoc **Éclaboussure d'acide*** : projectile infligeant 1d3 points de dégâts d'acide.
Trans **Carreau projeté*** : décoche un carreau d'arbalète jusqu'à une portée moyenne.

Sorts d'ensorceleurs et de magicien de 1er niveau

Abjur **Tripes de fer*** : la cible bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison.
Div **Connaissance des protections*** : détermine les moyens de défense de la cible.
Ench **Doux rappel de Nybor*** : la cible est hébétée durant 1 round, -1 à tous les jets et +2 en For.
Évoc **Lame persistante de Shelgarn*** : une lame d'énergie attaque la cible, la prenant automatiquement en tenaille.
Mugissement d'Horizikaul* : la cible subit 1d4 points de dégâts de son / 2 niveaux, plus surdité.
Poignard de glace* : une arme de projectiles à impact inflige 1d4 points de dégâts de froid par niveau, plus dégâts d'aspersion.
Vague d'énergie* : inflige 1d4+1 points de dégâts, plus charge.
Illu **Filet d'ombres*** : des ombres normales offrent un camouflage à toutes les créatures présentes dans la zone.
Invoc **Éclaboussure d'acide*** : projectile infligeant 1d3 points de dégâts d'acide.
Prise corrosive* : 1 contact/niveau inflige 1d6+1 points de dégâts d'acide.
Nécro **Ver spirituel*** : la cible subit 1 point de dégâts de Con par round pendant 1 round/niveau.
Trans **Courage de Kaupaer*** : la cible bénéficie d'un bonus de +5 aux jets d'initiative.
Dispersion** : les objets ciblés volent en tout sens, infligeant 1d8 points de dégâts temporaires.
Main tranchante de Laeral* : le jeteur de sorts bénéficie d'un bonus d'altération de +2 à mains nues et on considère qu'il est armé.
Natation véloce* : la cible bénéficie d'une vitesse de déplacement à la nage de 9m.
Objet projeté* : lance un objet de bonne qualité jusqu'à une portée longue.

Vision nocturne* : le jeteur de sorts voit deux fois mieux dans des conditions de faible éclairage.

SORTS D'ENSORCELEURS ET DE MAGICIEN DE 2E NIVEAU

Évoc **Bélier*** : inflige 1d6 points de dégâts plus charge.

Boucle électrique de Gedlee* : une émanation de 1,50m de rayon inflige 1d6 points de dégâts d'électricité/2 niveaux, plus étourdissement.

Combustion* : la cible subit 2d6 points de dégâts de feu +1/niveau.

Échelle d'énergie* : crée une échelle d'énergie mobile.

Incinérateur d'Aganazzar** : un jet de flammes inflige 1d8 points de dégâts/2 niveaux.

Nuage de confusion* : étourdit et aveugle la cible.

Nuée de boules de neige de Snilloc** : inflige 1d6 points de dégâts/2 niveaux dans un rayon de 3m.

Poignard de feu* : semblable à *lame de feu*, mais inflige 1d4 points de dégâts +1/niveau.

Illu **Déguisement de mort-vivant*** : modifie l'apparence d'un mort-vivant tangible.

Griffes d'ombres** : le jeteur de sorts effectue des attaques de contact au corps à corps infligeant 1d4 points de dégâts de froid plus *lenteur*.

Masque d'ombres** : les ombres dissimulent le visage du jeteur de sorts, le protégeant contre les ténèbres, la lumière et les regards.

Poussière d'ombres** : les ombres hébètent la cible et infligent 2 points de dégâts de For.

Invoc **Convocation de morts-vivants II*** : invoque des morts-vivants combattant pour le compte du jeteur de sorts.

Création de tatouage magique** : le sujet acquiert un tatouage magique aux effets variés.

Miasmes d'Igedrazaar* : un nuage de brume infligeant 1d4 points de dégâts temporaires/niveau.

Nécro **Aura mortelle*** : une aura noire blesse les créatures attaquant le jeteur de sorts.

Carreau de vie* : 1 rayon/2 niveaux dérobe 1 pv au jeteur de sorts pour infliger 2d4 points de dégâts à un mort-vivant.

Linceul de mort-vivant* : un voile d'énergie négative fait passer le jeteur de sorts pour un mort-vivant.

Trans **Main de fer de Balagarn*** : de puissantes vibrations font trébucher les créatures situées dans la zone.

Odorat* : confère le pouvoir d'odorat pendant 1 heure/niveau.

Os de pierre* : les morts-vivants tangibles bénéficient d'un bonus d'armure naturelle de +3.

Splendeur de l'aigle** : le sujet gagne 1d4+1 points de Cha pendant 1 heure/niveau.

SORTS D'ENSORCELEURS ET DE MAGICIEN DE 3E NIVEAU

Abjur **Renvoi des projectiles*** : semblable à *protection contre les projectiles*, mais renvoi certains projectiles.

Div **Analyse de portail**** : détecte et analyse les portails situés dans les 18m.

Ench **Remontrance de Nybor*** : la cible est hébétée pendant 1d4 rounds, victime de -1 aux jets et bénéficie de +2 en For.

Évoc **Danse d'acier*** : des poignards deviennent des objets animés de taille M qui s'en prennent aux ennemis du jeteur de sorts.

Éclat** : un flash de lumière éblouit et aveugle les créatures dans un rayon de 6 m.

Lueur noire** : ténèbres surnaturelles dans un rayon de 6m.

Sol brisé* : inflige 1d4 points de dégâts de son/niveau et abîme le sol sur 15 cm.

Sphère scintillante* : émanation de 6m de rayon infligeant 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau.

Illu **Convocation de monstres III*** : invoque des morts-vivants combattant pour le compte du jeteur de sorts.

Silence suspendu de Khelben* : un objet est programmé de façon à créer une zone de silence sur commande.

Invoc **Souffle acide de Mestil*** : un cône d'acide inflige 1d6 points de dégâts/niveau.

Nécro **Contact guérisseur*** : le jeteur de sorts subit jusqu'à 1d6 points de dégâts/2 niveaux et restitue autant de points de vie à la cible.

Lieutenant mort-vivant* : la créature visée peut donner des ordres aux morts-vivants que le jeteur de sorts contrôle.

Poison d'araignée* : contact infligeant 1d6 points de dégâts de For ; idem 1 minute plus tard.

Torche morte-vivante* : un mort-vivant affiche une aura bleutée infligeant 2d4 points de dégâts supplémentaires aux créatures vivantes.

Trans **Arme d'impact*** : semblable à *affûtage*, mais pour les armes contondantes.

Copiste* : copie un texte non magique.

Manipulation suprême* : semblable à *manipulation à distance*, mais portée moyenne et 5 kg/niveau.

Vision aveugle* : confère le pouvoir de vision aveugle pendant 1 heure/niveau.

SORTS D'ENSORCELEURS ET DE MAGICIEN DE 4E NIVEAU

Abjur **Mur de la Loi*** : semblable à *cercle magique contre le Chaos*, sauf qu'il s'agit d'un pan de mur.

Mur du Bien* : semblable à *cercle magique contre le Mal*, sauf qu'il s'agit d'un pan de mur.

Mur du Chaos* : semblable à *cercle magique contre la Loi*, sauf qu'il s'agit d'un pan de mur.

Mur du Mal* : semblable à *cercle magique contre le Bien*, sauf qu'il s'agit d'un pan de mur.

Évoc **Cascade explosive*** : une boule de feu inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.

Lance tonnerre** : lance d'énergie infligeant 2d6 points de dégâts capable de dissiper les effets de force.

Illu **Puits d'ombre*** : la cible pénètre dans un plan minuscule et en ressort effrayée.

Sphères d'anergie de Tirumael* : cinq sphères colorées annulent ou attaquent à l'aide d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de son.

Invoc **Convocation de morts-vivants IV*** : invoque des morts-vivants combattant pour le compte du jeteur de sorts.

Trans **Amélioration magique*** : action libre, confère +2 au DD du prochain sort que jette le jeteur de sorts.

Contrecoup* : cible maudite si elle lance un sort à une autre créature.

Fonte métallique de Gorus Thot* : fond les objets en métal sans émettre de chaleur.

Foulée enflammée** : *porte dimensionnelle* à usage multiple qui ne fonctionne que par le biais de grands feux.

Os de fer* : les morts-vivants tangibles bénéficient d'un bonus d'armure naturelle de +5.

Potion de Darsson* : crée une potion utilisable pendant 1 heure/niveau.

Viscères serpentines* : un tentacule de 4,50 m de long jaillit du ventre du jeteur de sorts et attaque ses ennemis.

Sorts d'ensorceleurs et de magicien de 5e niveau

Abjur **Protection de fer mineure**** : le sujet est immunisé contre le métal ordinaire.

Verrou dimensionnel* : protège la zone des voyages interdimensionnels.

Évoc **Boule de foudre*** : des boules d'énergie infligent 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau.

Brandon* : un rayonnement de 1,50 m/niveau inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.

Vibration sonore de Horizikaul* : cône de son infligeant des dégâts ou déplaçant des objets.

Illu **Main d'ombre*** : une main de taille M attaque, bloque les adversaires et porte des objets.

Invoc **Convocation de morts-vivants V*** : invoque des morts-vivants combattant pour le compte du jeteur de sorts.

Enveloppe acide de Mestil* : inflige des dégâts d'acide aux adversaires du jeteur de sorts et permet d'effectuer des attaques de contact au corps à corps.

Nécro **Baiser du vampire*** : le jeteur de sorts gagne des pouvoirs surnaturels de vampire, mais il est vulnérable aux effets blessant les morts-vivants.

Gris manteau de Grimwald** : la cible est incapable de regagner des points de vie.

Trans **Balade fréquente de Lutzaen*** : usage multiple de *porte dimensionnelle* à portée courte.

Matrice de la Simbule* : crée une matrice magique emmagasinant des sorts de 3e niveau ou moins qu'il est possible de lancer via incantation rapide.

Sorts d'ensorceleurs et de magicien de 6e niveau

Abjur **Scellement de portail**** : ferme un *portail* de façon permanente.

Évoc **Bouclier cacophonique*** : bouclier immobile étouffant les sons, déviant les projectiles, infligeant 1d6 points de dégâts +1/niveau et rendant les intrus sourds.

Œil prismatique* : orbe projetant des rayons prismatiques en guise d'attaque de contact.

Tempête acide* : 1d6 points de dégâts d'acide/niveau dans un rayon de 6 m.

Invoc **Araignées de feu*** : une nuée d'élémentaires de feu de taille I attaque les cibles.

Nécro **Mort de la non-vie*** : semblable à *cercle de mort*, mais n'affecte que les morts-vivants.

Trans **Champ de transformation d'énergie*** : la zone absorbe l'énergie magique afin d'alimenter un sort précis.

Durcissement* : augmente la solidité d'un objet de 1 point/2 niveaux de lanceur de sorts.

Échange insidieux* : la cible et le jeteur de sorts échangent leur place et leur apparence.

Métamorphose diabolique* : semblable à *métamorphose*, mais le jeteur de sorts acquiert l'apparence et les pouvoirs d'un Extérieur mauvais.

Souffle de Dhurlak* : transforme les objets en verre.

Sorts d'ensorceleurs et de magicien de 7e niveau

Abjur **Aura d'antimagie*** : *Zone d'antimagie* affectant une créature.

Protection de fer majeure* : le sujet est immunisé contre le métal doté d'un bonus d'altération inférieur à +3.

Ench **Sévère réprobation de Nybor*** : semblable à *remontrance de Nybor*, mais la cible meurt si elle rate son jet de sauvegarde.

Évoc **Grand coup de tonnerre*** : un bruit effroyable étourdit, assourdit et renverse les créatures situées dans la zone.

Griffe glacée de Zajimarn* : une griffe de glace agrippant et infligeant des dégâts de froid.

Invoc **Crachat de vipères*** : le jeteur de sorts crache des vipères célestes ou fiélons qui attaquent ses ennemis.

Trans **Saut de gemme*** : téléporte le jeteur de sorts jusqu'à une gemme spéciale.

Séquenceur de la Simbule* : stocke jusqu'à quatre sorts de 4e niveau ou moins.

Téléportation de groupe* : semblable à *téléportation*, mais transporte plus de poids sans que le jeteur de sorts ne doive suivre.

Transcurateur de la Simbule* : transforme un sort en énergie positive soignant 1d6 pv/niveau du sort.

Sorts d'ensorceleurs et de magicien de 8e niveau

Abjur **Disque d'absorption*** : un disque d'énergie magique absorbant les sorts.

Transcription de symbole* : déplace un symbole intact vers un autre lieu.

Ench **Châtiment suprême de Nybor*** : la cible meurt ou est hébétée et victime d'un malus de -4 aux jets de sauvegarde pendant 1 round/niveau.

Évoc **Champ de rasoirs glacés de Zajimarn*** : les créatures situées dans la zone subissent des dégâts de froid et sont frappées de *lenteur*.

Dépeçage** : inflige 2d6 points de dégâts, mais également 1d6 points de dégâts de Cha et de Con.

Hurlement assourdissant** : assourdit et étourdit les créatures situées dans la zone et inflige 2d6 points de dégâts.

Nécro **Garde squelettique*** : crée 1 squelette/niveau résistant au renvoi des morts-vivants.

Trans **Bâton noir*** : améliore un bâton.

Déliquescence squelettique de la Simbule* : la cible devient une vase.

Sorts d'ensorceleurs et de magicien de 9e niveau

Abjur **Épuration resplendissante d'Elminster*** : crée 1 sphère/niveau annihilant toute magie hostile.

Évoc **Dérobade d'Elminster**** : sort de *prévoyance* amélioré téléportant le jeteur de sorts sous six conditions.

Gueule du chaos* : une zone d'énergie blesse les créatures et rompt la concentration.

Invoc **Avalanche de Zajimarn*** : une vague de glace inflige 1d4 points de dégâts de froid/niveau et emporte les victimes.

Lame noire du désastre* : une arme magique flottante inflige des dégâts et use de *désintégration*.

Trans **Déclencheur de la Simbule*** : stocke jusqu'à quatre sorts de 7e niveau ou moins.

Retour d'Alamanther* : duplique un sort ou pouvoir magique.

sorts d'hathran

Sorts d'hathran de niveau 0

Perception de la nature* : semblable à *perception de la mort*, mais ne concerne que les animaux et les plantes.

Sorts d'hathran de 1er niveau

Dispersion** : un groupe d'objets vole en tous sens, infligeant 1d8 points de dégâts normaux ou temporaires.

Main de feu* : la main du jeteur de sorts luit et effectue une attaque de contact infligeant 1d4 points de dégâts +1/niveau, davantage contre les morts-vivants.

Vision nocturne* : permet de voir deux fois plus loin dans les conditions de faible luminosité.

Sorts d'hathran de 2e niveau

Lien thélurien* : ce lien confère un bonus de +2 aux jets basés sur la nature.

Poignard de feu* : semblable à *lame de feu*, mais 1d4+1/niveau.

Rayon de lune** : crée un rayon de lumière de lune pénétrant les ténèbres et forçant les lycanthropes à changer de forme.

Sorts d'hathran de 3e niveau

Éclat** : produit une lueur éblouissante et aveuglante dans un rayon de 6 m.

Sabre de lune** : une attaque de contact inflige (1d8 + 1/2niveaux) points de dégâts, davantage aux morts-vivants, et brouille les sorts.

Sorts d'hathran de 4e niveau

Entrailles de la terre* : une créature/niveau et le jeteur de sorts se cachent dans la terre.

Sorts d'hathran de 5e niveau

Voie lunaire** : crée un pont quasi indestructible protégeant ceux qui l'empruntent.

sorts de paladin

Sorts de paladin de 1er niveau

Barbe argentée* : il pousse au jeteur de sorts une barbe d'argent conférant un bonus d'armure de +2.

Bruit assourdissant* : en réussissant une attaque de contact, votre arme assourdit votre adversaire.

Charge stratégique* : le jeteur de sorts acquiert tous les avantages du don Souplesse du serpent.

Cri d'avertissement* : toutes les créatures situées dans les 800 m entendent le cri du jeteur de sorts.

Guérison de la foi* : rend 1d8 pv +1/niveau (max. +5) à un adorateur de la divinité patronne du jeteur de sorts.

Vision de gloire* : le sujet bénéficie d'un bonus de moral de +1 au jet de sauvegarde suivant.

Sorts de paladin de 2e niveau

Aura de gloire* : confère un bonus aux jets de compétence basés sur le Cha, soigne les alliés et les protège contre la peur.

Force de pierre* : semblable à *force de taureau* mais prend fin si le jeteur de sorts n'est plus en contact avec le sol.

Main divine* : confère un bonus de sainteté ou profane de +2 à un adorateur de la divinité patronne du jeteur de sorts.

Sorts de paladin de 3e niveau

Arme tueuse de morts-vivants* : l'arme du jeteur de sorts devient *tueuse de morts-vivants* et bénie.

Connaissance de l'ennemi* : détermine le niveau de pouvoir relatif des créatures situées dans la zone.

Fureur du juste* : le jeteur de sorts gagne des pv temporaires, une armure naturelle de +2, +2 en For et Dex. Les morts-vivants qui le touchent perdent 1 pv.

Parade d'énergie* : crée une sphère empêchant toute intrusion.

Vassal loyal* : les alliés du jeteur de sorts bénéficient d'un bonus de +3 contre les effets affectant l'esprit et ne peuvent être contraints de lui faire du mal.

Sorts de paladin de 4e niveau

Arme de la divinité* : confère à l'arme du jeteur de sorts des pouvoirs magiques correspondant à sa divinité patronne.

Faveur d'Ilmater* : la cible est immunisée contre les dégâts temporaires et la douleur, ou le jeteur de sorts échange ses points de vie avec ceux de la cible.

Gloire du martyr* : semblable à *protection d'autrui*, mais affecte plusieurs créatures et les soigne si le jeteur de sorts meurt.

Main de Torm* : une zone de protection immobile étourdit les créatures dotées d'une divinité patronne différente.

Quête du repos éternel* : repousse les morts-vivants tel un paladin de 2 niveaux plus élevé.

Retour macabre* : un allié tué est rappelé à la vie pendant 1 minute/niveau.

sorts de prêtre

Sorts de prêtre de niveau 0 (oraisons)

(Aucun sort en plus de ceux de la liste fournie dans le *Manuel des Joueurs.*)

Sorts de prêtre de 1er niveau

Compétence divine* : le sujet bénéficie d'un bonus d'aptitude de +10, qu'il connaisse ou non cette compétence, ou découvre le maniement d'une arme.

Guérison de la foi* : rend 1d8 pv +1/niveau (max. +5) à un adorateur de la divinité patronne du jeteur de sorts.

Main de feu* : la main du jeteur de sorts luit et effectue une attaque de contact infligeant 1d4 points de dégâts +1/niveau, davantage contre les morts-vivants.

Rose manteau* : annule temporairement les poisons et effets infligeant la douleur.

Vision de gloire* : le sujet bénéficie d'un bonus de moral de +1 au jet de sauvegarde suivant.

Sorts de prêtre de 2e niveau

Aura antifeu* : ignore 12 points de dégâts de feu/round et mouche les flammes.

Bouclier magique* : le sujet bénéficie d'un bonus de résistance de +3 aux jets de sauvegarde contre les sorts et pouvoirs magiques.

Cerf spectral* : le cerf fantôme peut charger et servir de monture.

Main divine* : confère un bonus de sainteté ou profane de +2 à un adorateur de la divinité patronne du jeteur de sorts

Malédiction de la malchance* : le sujet est victime d'un malus de -3 aux jets d'attaque et de sauvegarde, entre autres.

Os de pierre* : les morts-vivants tangibles bénéficient d'un bonus d'armure naturelle de +3.

Poignards corporels* : le jeteur de sorts attaque comme s'il était armé, inflige des dégâts supplémentaires et blesse ceux qui tentent de se saisir de lui.

Sorts de prêtre de 3e niveau

Arme d'impact* : semblable à *affûtage*, mais concerne les armes contondantes.

Compréhension d'objet* : permet des jet innés de Désamorçage/ sabotage, ou donne un bonus de +10 si cette compétence est connue.

Copiste* : reproduit des textes non magiques.

Danse du cercle* : révèle la direction d'une cible connue.

Flamme sombre* : semblable à *flammes*, mais crée des flammes visibles à l'aide de la vision dans le noir.

Fouet mystique* : attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts d'électricité +1/2 niveaux, plus étourdissement.

Masse d'Ódo* : énergie endommageant la cible ou absorbant un sort.

Parade d'énergie* : crée une sphère empêchant toute intrusion.

Remède modéré* : le sujet recouvre 2 points de vie/round pendant 10 rounds +1/2 niveaux.

Voie sombre* : crée un pont temporaire incassable, capable de supporter 100 kg/niveau.

Sorts de prêtre de 4e niveau

Arme de la divinité* : confère à l'arme du jeteur de sorts des pouvoirs magiques correspondant à sa divinité patronne.

Brume sombre* : un brouillard noir obscurcit la vision, hébète les créatures.

Connaissance des vulnérabilités* : révèle les vulnérabilités et résistances de la cible.

Crâne des secrets* : un crâne intangible conserve des messages et peut souffler des flammes.

Faveur d'Ilmater* : la cible est immunisée contre les dégâts temporaires et la douleur, ou le jeteur de sorts échange ses points de vie avec ceux de la cible.

Main de Torm* : une zone de protection immobile étourdit les créatures dotées d'une divinité patronne différente.

Mur de la Loi* : semblable à *cercle magique contre le Chaos*, sauf qu'il s'agit d'un pan de mur.

Mur du Bien* : semblable à *cercle magique contre le Mal*, sauf qu'il s'agit d'un pan de mur.

Mur du Chaos* : semblable à *cercle magique contre la Loi*, sauf qu'il s'agit d'un pan de mur.

Mur du Mal* : semblable à *cercle magique contre le Bien*, sauf qu'il s'agit d'un pan de mur.

Os de fer* : les morts-vivants tangibles bénéficient d'un bonus d'armure naturelle de +5.

Retour macabre* : un allié tué est rappelé à la vie pendant 1 minute/niveau.

Vision aveugle* : confère le pouvoir de Vision aveugle pendant 1 heure/niveau.

Sorts de prêtre de 5e niveau

Marée guerrière* : inflige un malus aux jets d'attaque et procure une action partielle par round au jeteur de sorts.

Ombre rampante* : un nuage de tentacules confère protection, bonus d'aptitude et plusieurs défenses.

Phylactère magique* : un parchemin est activé une fois certaines conditions remplies.

Régénération monstrueuse* : confère le pouvoir de régénération durant 1 round/2 niveaux.

Verrou dimensionnel* : protège une zone contre les voyages interdimensionnels.

Sorts de prêtre de 6e niveau

Destruction de mort-vivant* : semblable à *cercle de mort*, mais n'affecte que les morts-vivants.

Manteau magique* : semblable à *immunité contre les sorts*, mais les sorts annulés déclenchent un sort bénéfique pour la cible.

Marche des pierres* : des endroits liés entre eux permettent de réaliser plusieurs téléportations.

Scellement de portail** : ferme de façon définitive un *portail*.

Suppression de glyphe* : révèle mais ne déclenche pas les textes magiques piégés.

Triade exaltée d'Azouth* : le jeteur de sorts lance trois fois un sort préparé.

Sorts de prêtre de 7e niveau

Bouclier magique d'Azouth* : les sujets bénéficient d'une résistance à la magie égale à 12 +1/niveau.

Destin propice* : la cible bénéficie d'une *guérison suprême* si elle est tuée par des dégâts.

Dragon funeste* : le jeteur de sorts bénéficie d'une armure naturelle de +4, d'un bonus de parade de +4 et d'attaques naturelles.

Étoile bénie* : une lueur incandescente renvoie les sorts, confère un bonus de couverture à la CA ou projette des faisceaux enflammés.

Non-vie après la mort* : le sujet perd 2 points de Constitution et devient un rejeton des cryptes à sa mort.

Sorts de prêtre de 8e niveau

Maître des morts-vivants* : multiplie le nombre maximum de DV de morts-vivants que le jeteur de sorts peut contrôler par 10.

Pacte mortel* : le sujet perd 2 points de Constitution mais bénéficie de *mot de rappel, rappel à la vie* et *guérison suprême* s'il meurt.

Rage tempête* : *vol, mur de vent,* protection contre les bourrasques, et attaques d'électricité.

Sorts de prêtre de 9e niveau

Ennemi éternel de la non-vie* : les sujets bénéficient de *protection contre l'énergie négative* et sont immunisés contre la plupart des attaques spéciales des morts-vivants.

sorts de rôdeur

Sorts de rôdeur de 1er niveau

Camouflage* : bonus de +10 aux jets de Discrétion.

Force du bélier* : les mains du jeteur de sorts durcissent et ses attaques à mains nues infligent des dégâts normaux.

Grâce du chasseur* : le prochain tir à l'arc du jeteur de sorts lui offre automatiquement une chance de critique.

Grand chêne* : octroie un bonus de +10 aux jets d'Intimidation.

Main de feu* : la main du jeteur de sorts luit et effectue une attaque de contact infligeant 1d4 points de dégâts +1/niveau, davantage contre les morts-vivants.

Natation véloce* : la cible affiche une vitesse de déplacement de 9 m à la nage.

Parfum de terreur* : l'odeur de la cible triple les chances de rencontrer des monstres errants.

Perception de la nature* : semblable à *perception de la mort,* mais ne concerne que les animaux et les plantes.

Pied sûr* : octroie un bonus de +10 aux jets d'Équilibre.

Stigmate persistant* : la cible est marquée par un symbole que le jeteur de sorts peut distinguer malgré tout déguisement.

Vision nocturne* : permet de voir deux fois plus loin dans les conditions de faible luminosité.

Sorts de rôdeur de 2e niveau

Branche à branche* : confère un bonus de +10 aux jets d'Escalade et un mouvement normal dans les arbres.

Création de sentier* : permet de suivre une piste plus facilement.

Griffes de la bête* : les mains du jeteur de sorts infligent 1d6 points de dégâts.

Lien thélurien* : ce lien confère un bonus de +2 aux jets basés sur la nature.

Odorat* : confère le pouvoir d'Odorat pendant 1 heure/niveau.

Sorts de rôdeur de 3e niveau

Clairière sûre* : semblable à *sanctuaire,* mais protège une zone et dure 1 heure/niveau.

Empreintes fraîches* : le jeteur de sorts distingue les traces comme si elles étaient encore fraîches.

Escalade facilitée* : le DD des jets d'Escalade de surfaces verticales passe à 10.

Image appât* : une chimère imite les alliés du jeteur de sorts et lui-même.

Soif d'acier* : une arme tranchante luit et bénéficie d'un bonus de +3.

Sorts de rôdeur de 4e niveau

Camouflage de groupe* : semblable à *camouflage,* mais affecte toutes les créatures situées à portée.

Entrailles de la terre* : une créature/niveau et le jeteur de sorts se cachent dans la terre.

Morsure du serpent* : le bras du jeteur de sorts se transforme en un serpent venimeux avec lequel il peut attaquer.

sorts

Les sorts ci-dessous sont présentés dans l'ordre alphabétique.

Altération de la parole

Transmutation
Niveau : Bard 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m +1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts modifie la prononciation d'une créature. La voix de la cible est déformée, totalement incompréhensible. Le sujet ne peut plus lancer de sorts à composantes verbales tant que la magie reste active.

Amélioration magique

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action libre (voir description)
Portée : personnelle
Effet : le jeteur de sorts
Durée : 1 round

Ce sort améliore le prochain sort que le jeteur de sorts lancera, ce qui explique que les cibles visées ont plus de mal à y résister. Le fait de jeter *amélioration magique* est une action libre, ce qui permet au jeteur de sorts de lancer le sort devant être amélioré

pendant le même round. Le DD du jet de sauvegarde du sort amélioré augmente de +2.

Amplification

Transmutation [son]
Niveau : Bard 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : une émanation de 4,50 m de rayon centrée sur une créature, un objet ou un point dans l'espace
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui ou non (objet)

Tous les sons situés dans la zone d'effet sont amplifiés. Cela réduit le DD visant à les entendre de 20 points. Les créatures situées dans la zone d'effet du sort ne remarquent rien d'inhabituel. Ainsi, toute personne dont la voix est amplifiée ne prend en aucune façon conscience de cette augmentation du volume sonore.

Anxiété

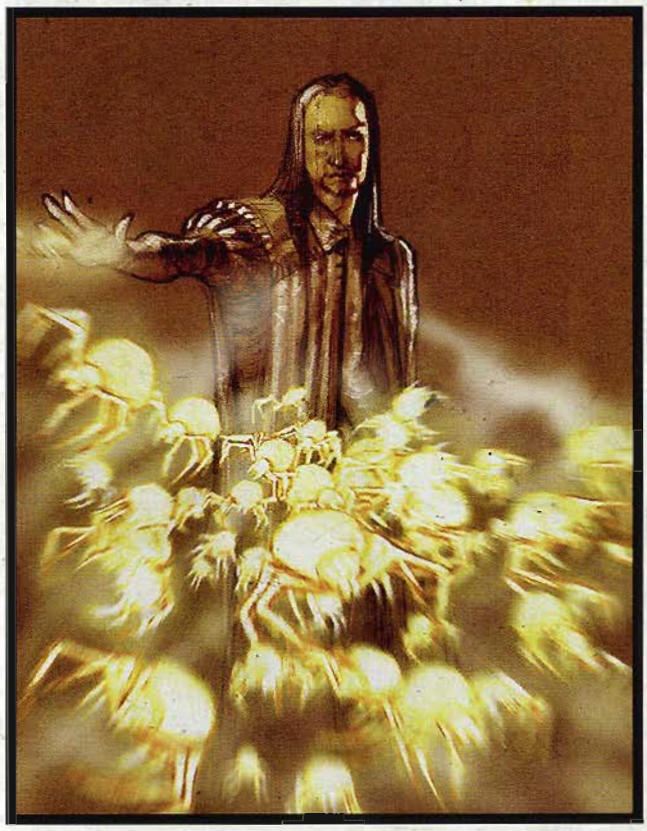
Abjuration [son]
Niveau : Bard 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le chant ou poème du jeteur de sorts inspire un sentiment de paranoïa à sa cible. Le sujet réserve ses déplacements à l'évitement de tout contact physique, même avec ses alliés. S'il est attaqué au corps à corps et s'il ne peut fuir, il use de l'action de défense totale.

Araignées de feu

Invocation (convocation) [feu]
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)
Zone d'effet : 240 araignées de feu recouvrant une étendue de 6 mètres de rayon
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts invoque une nuée composée de 240 infimes élémentaires de feu ayant la taille d'araignées domestiques. Les caractéristiques de ces araignées de feu sont les suivantes : DV 1/4 d8 (1 pv), VD 3 m (escalade 3 m), CA 18 (taille +8). Elles se répartissent uniformément sur la zone couverte (6 créatures par carré de 1,50 m de coté) et, après le premier round, se déplacent comme une nuée, cherchant créatures et objets à embraser. Les attaques générées par les araignées sur une zone de 1,50 m de coté constituent une attaque de zone et infligent des dégâts de feu égaux au nombre d'araignées présentes dans cette zone (un jet de Réflexes réduit les dégâts de moitié). Contrairement au sort de *mort rampante*, les araignées ne meurent pas après avoir infligé des dégâts. Elles ne disparaissent que si on les tue, si la durée du sort arrive à son terme ou si elles sont bannies vers leur plan d'origine. Les araignées mettent le feu à un objet si elles restent en contact avec celui-ci durant 2 rounds ou plus.



Araignées de feu

En qualité d'élémentaires du feu, les araignées sont immunisées contre le feu et impuissantes face aux obstacles bloquant le passage aux Extérieurs neutres. L'eau, et les autres liquides ininflammables (dont l'acide) les tuent. Ainsi, une flasque détruit 2d4 araignées de feu sur une zone ciblée de 1,50 m de coté et inflige 1 point de dégâts par éclaboussure aux carrés adjacents (y tuant une araignée).

Quand une partie des créatures meurt, la nuée se resserre pour conserver la densité de six créatures par carré de 1,50 m de coté.

Il y a de cela des milliers d'années, les drows utilisèrent ce sort pour mettre le feu à une grande partie de ce qui est aujourd'hui la Forêt de l'orée, la séparant ainsi du reste du Cormanthor.

Composante matérielle : une poignée de rubis ou de la poussière de rubis d'une valeur de 500 po au moins.

Arme d'impact

Transmutation
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3, Prê 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)
Cible : une arme ou cinquante projectiles contondants, chacun devant être en contact avec un autre durant l'incantation

Illustration de Carlo Arellano

Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort offre une meilleure force d'impact à une arme contondante, améliorant ainsi ses chances de porter un coup fatal. Cette transmutation double la zone de critique possible de l'arme affectée. Si sa zone de critique possible était initialement de 20, elle passe à 19-20, si elle était de 19-20, elle passe à 17-20. Le sort n'a aucun effet sur les armes tranchantes et perforantes et il n'est pas cumulable avec une autre *arme d'impact*. Si le sort est lancé sur des billes de frondes ou autres projectiles contondants, les effets d'*arme d'impact* s'effacent à la première utilisation, que celui-ci touche ou non sa cible.

Arme de la divinité

Transmutation
Niveau : Che 4, Pal 4, Prê 4
Composantes : V FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : l'arme du jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau

Pour lancer ce sort, le jeteur de sorts doit se servir de l'arme de prédilection de son dieu. Il peut alors employer son arme comme s'il avait été formé a son maniement (même s'il ne possède pas le don adéquat). L'arme bénéficie d'un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts, et acquiert également un pouvoir spécial (reportez-vous à la liste ci-dessous). Une arme double bénéficie du bonus d'altération et du pouvoir spécial pour une seule tête, au choix du lanceur. Si l'arme de prédilection du dieu est " mains nues ", la main du jeteur de sorts est affectée par un sort de *morsure magique* (voire de *morsure magique aggravée*). On considère que le jeteur de sorts est armé et le pouvoir spécial fonctionne normalement. Enfin, s'il le souhaite, il peut toucher des créatures sans faire appel à ce pouvoir spécial.

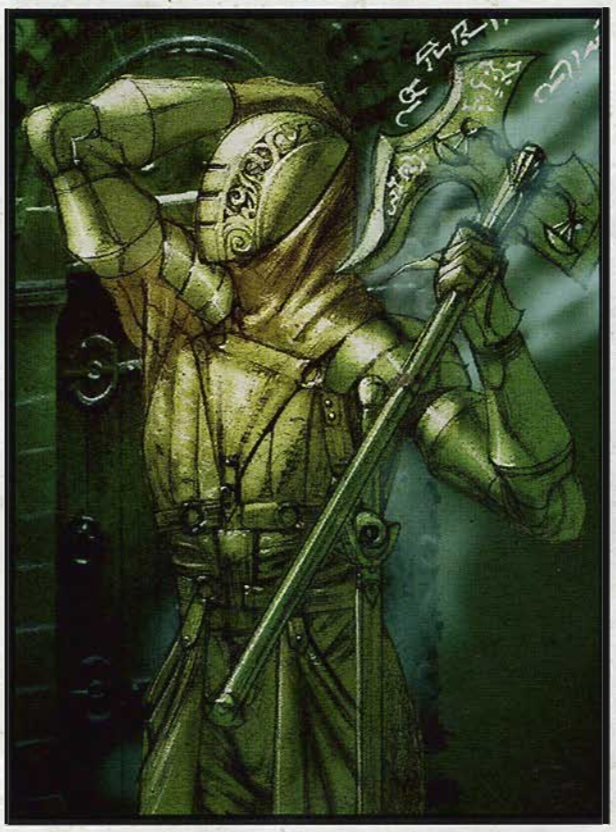
En atteignant le niveau 9 de lanceur de sorts, le bonus d'altération passe à +2. Au niveau 12, le bonus grimpe à +3, à +4 au niveau 15, puis à +5 au niveau 18.

Liste des armes de prédilection des dieux
Abbathor : *dague +1 boomerang*
Aerdrié Faenya : *bâton +1 de foudre*
Akadi : *fléau d'armes lourd +1 hurlant**
Angharradh : *pique +1 stockeuse de sort*
Anhur : *cimeterre à deux mains +1 gardien*
Arvoreen : *épée courte +1 gardienne*
Aurile : *hache d'armes +1 de froid*
Azouth : *bâton +1 stockeur de sort*
Baervan Ermiterrant : *demi-pique +1 de foudre*
Bahgtru : *gantelet clouté +1 acéré*
Baine : *morgenstern +1 de foudre*
Baravar Sombretoge : *dague +1 spectrale*
Berronar Purargent : *masse d'armes lourde +1 d'enchaînement*
Beshaba : *fouet barbelé +1 acéré*
Brandobaris : *dague +1 boomerang*
Callarduran Doucemains : *hache d'armes +1 gardienne*
Cavalière Rouge : *épée longue +1 hurlante**
Chauntéa : *faux +1 acérée*
Clangeddin Barbedargent : *hache d'armes +1 de lancer*
Corellon Larethian : *épée longue +1 acérée*
Cyric : *épée longue +1 de feu*
Cyrrollalie : *bâton +1 d'enchaînement*
Duerra des Abîmes : *hache d'armes +1 hurlante**
Déneïr : *dague +1 stockeuse de sort*
Dugmaren Brilletoge : *épée courte +1 acérée*
Dumathoïn : *maillet +1 d'enchaînement*
Eilistraée : *épée bâtarde +1 de feu*
Eldath : *masse d'armes légère +1 d'enchaînement*
Erevan Ileserë : *épée courte +1 acérée*
Fenmarel Mestarine : *dague +1 de lancer*
Flandal Peaudacier : *marteau de guerre +1 de feu*
Gaerdal Maindefer : *marteau de guerre +1 hurlant**
Garagos : *épée longue +1 acérée*
Gargauth : *dague +1 boomerang*
Garl Brillor : *hache d'armes +1 acérée*
Geb : *bâton +1 d'enchaînement*
Ghaunadaur : *marteau de guerre de corrosion*+1*
Gond : *marteau de guerre +1 de foudre*
Gorm Gulthyn : *hache d'armes de nain +1 de feu*
Grumbar : *marteau de guerre +1 d'enchaînement*
Gruumsh : *pique* ou *demi-pique +1 boomerang*
Gwaeron Bourrasque : *épée à deux mains +1 de feu*
Haela Brillehache : *épée à deux mains +1 de feu*
Hanali Celanil : *dague +1 gardienne*
Hathor : *épée courte +1 acérée*
Heaum : *épée bâtarde +1 gardienne*
Hoar : *javeline +1 de foudre*
Horus-Ré : *khopesh +1 de feu*
Ilmater : *mains nues +1 de foudre*
Ilneval : *épée longue +1 acérée*
Isis : *dague coup-de-poing +1 stockeuse de sort*
Istishia : *marteau de guerre +1 de foudre*
Jergal : *faux +1 spectrale*
Kelemvor : *épée bâtarde +1 acérée*
Kiaransalee : *dague de corrosion* +1*
Kossuth : *chaîne cloutée +1 de feu*
Labelas Enoreth : *bâton +1 de froid*
Laduguer : *marteau de guerre +1 gardien*
Lathandre : *masse d'armes légère +1 gardienne*
Lliira : *shuriken +1 boomerang*
Loltb : *dague +1 acérée*
Loviatar : *fouet barbelé +1 de foudre*
Lurue : *lance +1 acérée*
Luthic : *bracelet de griffes +1 spectral*
Mailikki : *cimeterre +1 de froid*
Malar : *bracelet de griffes +1 acéré*
Marthammor Duïn : *masse d'armes lourde +1 de foudre*
Mask : *épée longue +1 de froid*
Milil : *rapière +1 acérée*
Moradin : *marteau de guerre +1 d'enchaînement*
Mystra : *shuriken +1 boomerang*

Nephtys : *fouet +1 gardien*
Nobanion : *pic de guerre lourd +1 hurlant**
Oghma : *épée longue +1 d'enchaînement*
Osiris : *fléau d'armes léger +1 spectral*
Rillifane Rallathil : *bâton +1 d'enchaînement*
Sashalas des Abîmes : *trident +1 de froid*
Savras : *dague +1 gardienne*
Sebek : *pique, demi-pique* ou *lance +1 acérée*
Segojan Hanteterre : *gourdin +1 d'enchaînement*
Sehanine Lunarc : *bâton +1 spectral*
Séluné : *masse d'armes lourde +1 de foudre*
Selvetarm : *masse d'armes lourde de corrosion +1**
Seth : *pique, demi-pique* ou *lance +1 venimeuse**
Shar : *chakram +1 boomerang*
Sharess : *bracelet de griffes +1 acéré*
Shargaas : *épée courte +1 gardienne*
Sharindlar : *fouet +1 de foudre*
Shaundakul : *épée à deux mains +1 d'alerte**
Sheela Peryroyl : *bâton +1 hurlant**
Shevarash : *arc long +1 acéré*
Shiallia : *bâton +1 d'enchaînement*
Siamorphe : *masse d'armes légère +1 de feu*
Silvanus : *maillet +1 de foudre*
Solonor : *arc long +1 à longue portée*
Sunie : *fouet +1 de feu*
Talona : *mains nues +1 venimeuses**
Talos : *lance +1 de foudre*
Tempus : *hache d'armes +1 d'enchaînement*
Thard Harr : *bracelet de griffes +1 acéré*
Thot : *bâton +1 stockeur de sort*
Tiamat : *pic de guerre lourd +1 acéré*
Torm : *épée à deux mains +1 hurlante**
Trouveur Grifwiverne : *épée bâtarde +1 hurlante**
Tymora : *shuriken +1 boomerang*
Tyr : *épée longue +1 acérée*
Ubtao : *pic de guerre lourd +1 acéré*
Ulutiu : *pique +1 de froid*
Umberlie : *trident +1 de foudre*
Urdlen : *bracelet de griffes +1 acéré*
Urogalan : *fléau double +1 d'enchaînement*
Uthgar : *hache d'armes +1 acérée*
Valkur : *sabre d'abordage +1 stockeur de sort*
Velsharoon : *gantelet clouté +1 de froid*
Vergadain : *épée longue +1 de froid*
Vhaeraun : *épée courte +1 de foudre*
Waukyne : *nunchaku +1 de feu*
Yondalla : *épée courte +1 gardienne*
Yurtrus : *mains nues +1 de foudre*

* Nouveau pouvoir spécial d'arme décrit au chapitre 6.

Illustration de Carlo Arellano



Arme tueuse de morts-vivants

Arme tueuse de morts-vivants

Transmutation
Niveau : Pal 3 (Kelemvor)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : arme touchée
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort confère la propriété *tueuse de morts-vivants* à une arme en plus des pouvoirs dont elle dispose normalement. Contre les morts-vivants, le bonus d'altération de cette arme (s'il existe) augmente de +2 et elle inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires. Le sort n'a aucun effet s'il est lancé sur une arme bénéficiant déjà de la propriété *tueuse de morts-vivants*. A partir d'un niveau de lanceur de sorts de 9 (soit un paladin de niveau 18), l'arme bénéficie d'un bonus d'altération de +1 si elle n'est pas déjà magique.

Ce sort peut aussi être lancé sur 50 flèches, carreaux ou billes. Tous les projectiles affectés doivent être du même type et ensemble (dans le même carquois par exemple). Une fois tirés, les projectiles perdent le bénéfice de la transmutation, ce qui n'est pas le cas des armes de jet.

On considère que l'arme est bénie, ce qui signifie qu'elle produit certains effets sur quelques créatures. Toute arme sur laquelle ce sort est jeté luit d'une paisible lueur grise offrant autant de lumière qu'une bougie.

Armure mortelle

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts s'entoure d'une aura noire et crépitante qui inflige des dégâts à toutes les créatures la touchant. Toute créature le frappant à l'aide de son corps ou d'une arme qu'elle tient en main

subit 1d4 points de dégâts +1 point par tranche de 2 niveaux de lanceur de sorts (maximum +5). Si la créature dispose d'une résistance à la magie, celle-ci s'applique aux dégâts. Les armes conférant une grande allonge, comme la lance, ne mettent pas en danger ceux qui les manient.

Composante matérielle : une pâte constituée d'herbes exotiques, d'os moulus et d'une onyx d'une valeur de 50 po, à appliquer sur le corps durant l'incantation.

Aura antifeu

Abjuration
Niveau : Prê 2 (Eldath)
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Une aura de brume bleue entoure le jeteur de sorts et le protège contre le feu. Chaque round, l'aura absorbe les 12 premiers points de dégâts de feu, comme un sort d'*endurance aux énergies destructives (feu)*. En plus de cet effet, l'aura est également capable d'éteindre un foyer.

Toute flamme normale avec laquelle l'aura entre en contact est éteinte sur-le-champ si ses dégâts maximaux sont inférieurs ou égaux à 12 par round. Cela inclut les torches, petits feux et feux grégeois. Ils s'éteignent donc sans provoquer le moindre point de dégâts s'ils visent le jeteur de sorts ou si celui-ci les touche.

Par une action simple, le jeteur de sorts peut entrer en contact avec un feu magique existant (comme une *sphère de feu* ou un *mur de feu*) et tenter de le dissiper comme s'il usait de *dissipation de la magie*. En cas de réussite, le feu magique et l'aura disparaissent. En cas d'échec, tous deux demeurent.

Le jeteur de sorts peut également préparer une action pour employer l'aura comme une *dissipation de la magie* visant à contrer une attaque de feu. En cas de réussite, le sort est contré et l'aura disparaît. Si le jet de dissipation échoue, ou s'il ne s'agit pas d'une attaque de feu, il ne se passe rien et l'aura demeure.

Aura d'antimagie

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : 1 créature
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Une barrière invisible entoure le sujet et son équipement. Il est indifférent à la plupart des effets magiques, parmi lesquels les sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels. De même, elle entrave le fonctionnement d'objets et de sorts magiques situés dans ses limites, empêchant ainsi le sujet de lancer des sorts et d'utiliser des pouvoirs ou objets magiques pendant toute sa durée.

Une *aura d'antimagie* réprime tout sort ou effet magique utilisé sur le sujet ou lancé par lui, mais elle ne le dissipe pas. Par exemple, une créature *charmée* ne l'est plus tant qu'elle est affectée par l'aura, mais le sort se met de nouveau à fonctionner une fois l'*aura d'antimagie* arrivée au terme de sa durée. Le temps passé avec l'*aura d'antimagie* compte normalement pour la durée du sort temporairement réprimé.

Composante matérielle : une pincée de fer en poudre ou de limaille de fer.

Armure mortelle

Illustration de Carlo Arellano

Aura de gloire

Transmutation
Niveau : Pal 2
Composantes : V, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau (voir description)

Le jeteur de sorts canalise en lui la puissance divine, augmentant ainsi sa présence physique et ses aptitudes magiques.

Pendant toute la durée du sort, il bénéficie d'un bonus de sainteté de +2 aux jets de Bluff, Diplomatie, Dressage, Intimidation et aux jets de Charisme visant à influencer le comportement d'un PNJ ou à repousser les morts-vivants. L'*aura de gloire* augmente les effets de l'aura de bravoure du paladin en conférant un bonus de sainteté supplémentaire de +2 aux jets de sauvegarde de ses alliés quand ils sont confrontés à la terreur.

Lorsque le paladin lance ce sort, un nombre d'alliés égal à son niveau de classe sont soignés de 1 point de vie, comme s'il s'agissait de *soins superficiels*. Ces alliés doivent se situer à ce

moment-là à 3 mètres ou moins du jeteur de sorts. La monture du jeteur de sorts compte également comme un allié.

Aura de lumière

Transmutation [lumière]
Niveau : Dru 7
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : 1 personne/2 niveaux, toutes devant se trouver à 9 mètres ou moins les unes des autres
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le jeteur de sorts enveloppe ses alliés d'un halo bleu, convertissant leurs attaques en énergie éclatante.

Toutes les personnes affectées par cette aura émettent autant de lumière qu'une torche (6 mètres de rayon). Leurs attaques par armes (corps à corps et distance) ignorent toute matière non vivante ainsi que les bonus d'armure ou d'altération à la CA, comme si elles étaient portées par des armes de lumière. Ces attaques ne peuvent endommager les morts-vivants, les créatures artificielles et les objets. Enfin, elles bénéficient d'un bonus d'altération aux dégâts égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts (maximum +10).

Aura de vitalité

Transmutation
Niveau : Dru 7
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)
Cibles : jusqu'à 1 créature/3 niveaux, toutes devant se trouver à 9 mètres ou moins les unes des autres
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Toutes les cibles bénéficient d'un bonus d'altération de +4 en Force, Dextérité et Constitution.

Illustration de Sam Wood

Aura antifeu

Avalanche de Zajimarn

Invocation (création) [froid]
Niveau : Ens/Mag 9
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : longue (120 m + 12 m/ niveau)
Zone d'effet : 1 carré de 3 m de coté/niveau (F)
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts invoque une vague de glace et de neige qui balaye tout sur son chemin. Tout de qui se trouve dans la zone d'effet du sort subit 1d4 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 25d4). Les créatures terrestres et objets présents dans la zone doivent réussir un jet de Réflexes, sans quoi la vague les emporte sur 1,50 mètres par niveau de lanceur de sorts. Ce mouvement ne les blesse pas davantage, mis à part le fait qu'elle les fasse tomber à terre.

Les couloirs en cul-de-sac et autres obstacles empêchent les créatures visées d'être emportées plus loin. En ce qui concerne l'extinction des feux normaux, on considère qu'il s'agit d'une attaque basée sur l'eau.

Baiser du vampire

Nécromancie [Mal]
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau

La jeteur de sorts tire sa puissance de l'énergie de la non-vie pour s'octroyer des pouvoirs comparables à ceux d'un vampire. Il devient pâle et décharné, acquiert des yeux rougeoyants, mais également les pouvoirs surnaturels suivants :

- *énergie négative* (attaque de mêlée au corps à corps).
- *baiser du vampire* (attaque de mêlée au corps à corps).
- *charme-personne*.
- *état gazeux* (soi uniquement).
- réduction des dégâts (10/+1).

Lorsque le jeteur de sorts est sous l'influence de cette magie, les sorts de *blessure* le soignent et ceux de *soins* le blessent. En ce qui concerne

les sorts et effets affectant les morts-vivants, considérez que le jeteur de sorts appartient à ce type de créatures. En cas de renvoi (ou d'intimidation) des morts-vivants réussi, il doit effectuer un jet de Volonté (DD 10 + modificateur de Charisme du prêtre) ou il cède à la panique (voire se recroqueville sur lui-même) durant 10 rounds. Un renvoi censé le détruire (ou le contrôler) exige qu'il réussisse un jet de Volonté (DD 15 + modificateur de Charisme du prêtre) ou il est étourdi (ou charmé, comme s'il était sous l'effet d'un sort de *charme-monstre*) durant 10 rounds.

Tout *charme* que le jeteur de sorts lance à l'aide de cette magie s'achève en même temps que le sort, mais les autres effets affichent une durée normale.

Composante matérielle : un onyx noir d'une valeur de 50 po sur lequel est ciselé l'icône d'un visage doté de crocs.

Balade fréquente de Lutzaen

Transmutation [téléportation]
Niveau : Ens/Mag 5
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/niveau)
Durée : 1 round/2 niveaux

À l'exception de ce qui figure ci-dessus, ce sort est semblable à *porte dimensionnelle*. En outre, par une action de mouvement, le jeteur de sorts peut se déplacer une fois par round sans être victime de la moindre attaque d'opportunité.

Barbe argentée

Transmutation
Niveau : Pal 1 (Clangeddin Barbedargent)
Composantes : V, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau

La barbe du jeteur de sorts pousse, se transformant en une matière dure et argentée, aussi pure que magique. Cette barbe augmente de +2 le bonus d'armure de son armure. Dans le cadre de ce sort, de simples vêtements constituent une armure procurant un bonus d'armure de +0 à la CA. Si le jeteur de sorts n'arbore pas de barbe, celle-ci apparaît pendant toute la durée du sort (même si le jeteur de sorts est un elfe ou une femme et qu'il n'a normalement pas de barbe). Face aux nains, le jeteur de sorts bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux jets de Diplomatie.

Quand un jeteur de sorts se sert trop souvent de ce sort, sa barbe prend tout naturellement une teinte argentée (dans le cas où il ne peut normalement pas porter de barbe, cet effet secondaire n'a pas lieu).

Baiser du vampire

Bâton noir

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : bâton touché
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : oui

Créé par le célèbre archimage Khelben Arunsun et partagé uniquement avec ceux en qui il a confiance, le sort de *bâton noir* a trois principaux effets :

Premièrement, le sort confère au bâton affecté un bonus d'altération de +4 aux jets d'attaque et de dégâts.

Deuxièmement, tout objet ou créature frappé par une attaque au corps à corps, ou une attaque de contact au corps à corps, à l'aide du *bâton noir* est victime d'une *dissipation de la magie*. Cela fonctionne exactement de la même façon qu'une *dissipation de la magie* ciblée jetée par le créateur du *bâton noir*.

Troisièmement, tout jeteur de sorts frappé par une attaque au corps à corps, ou une attaque de contact au corps à corps, à l'aide du *bâton noir* perd un sort préparé (ou encore un emplacement de sort inutilisé pour les jeteurs de sorts ne préparant pas leur magie) du niveau disponible le plus élevé. Un jet de Volonté réussi annule cette perte, mais ni les dégâts, ni la *dissipation de la magie* d'un coup porté à l'aide du *bâton noir*.

La cible du *bâton noir* peut être un bâton normal non-magique ou un bâton magique, en possession du jeteur de sorts. Quand il est lancé sur un bâton magique, le porteur doit à chaque round, par une action libre, décider s'il compte se servir des caractéristiques normales de son arme ou des effets du *bâton noir*. Rien n'empêche le jeteur de sorts de remettre le bâton à un autre personnage une fois le sort lancé.

Focaliseur : un bâton, magique ou non.

Bélier

Évocation [force]
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Illustration de Carlo Arellano

Cible : 1 objet ou 1 créature
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts crée une force semblable à celle d'un bélier capable de frapper avec une grande puissance. Semblable à l'*anneau du bélier*, la force peut viser un objet ou une créature et elle inflige à la cible 1d6 points de dégâts. Si cette dernière est une créature, elle est repoussée comme dans le cadre d'une charge à mains nues (le bélier est de taille G et a une Force de 25 en ce qui concerne cette charge). Si la cible est un objet mobile, comme une porte, le jeteur de sorts peut effectuer un jet de Force (en utilisant celle du *bélier*) pour tenter de l'ouvrir.

Focaliseur : un bout de corne de bélier ciselée.

Berceuse cauchemardesque

Enchantement (coercition) [mental, son]
Niveau : Bard 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Cible : 1 créature
Durée : concentration + 2 rounds
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts met la cible dans un état de somnambulisme surnaturel. La cible doit effectuer un jet de Volonté, sans quoi elle devient confuse, persuadée qu'elle vit un cauchemar.

Barbe argentée

Illustration de Sam Wood

Bombardement

Invocation (création)
Niveau : Dru 8
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : rayonnement de 4,50 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Les adversaires du jeteur de sorts sont enterrés sous une pluie de cailloux tombant des cieux.

Le sort inflige 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 10d8) et enterre toute cible ratant son jet de sauvegarde.

Les cibles ainsi inhumées suffoquent (cf. page 88 du *Guide du Maître*) jusqu'à ce qu'elles s'extraient de la masse rocheuse (par une action complexe). Une créature enterrée bénéficie d'un abri et d'un camouflage partiel presque total.

Focaliseur : un cristal de quartz enchâssé dans une pierre.

Bosquet de lierre

Invocation (création)
Niveau : Dru 5
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : étendue de 3 m de rayon/niveau
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts accélère et contrôle la croissance des plantes grimpantes situées dans la zone d'effet du sort. À l'incantation, il lui faut choisir l'un des effets suivants :

- *enchevêtrement* (comme le sort du même nom),
- facilités pour grimper (considérez qu'il s'agit d'une corde à nœuds),
- immobilise des cibles sans défense (DD 25 pour s'en dépêtrer),
- rend les déplacements plus difficiles (comme des fourrés denses),
- camouflage (bonus d'aptitude de +4 aux jets de Discrétion).

Par une action simple, le jeteur de sorts peut maîtriser la croissance de la végétation (et ainsi changer d'effet).

Composante matérielle : une couronne de feuilles de lierre.

Boucle électrique de Gedlee

Évocation [électricité]
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : rayonnement de 1,50 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)
Résistance à la magie : oui

Un petit éclair frappe toutes les créatures situées dans la zone d'effet. Le sort inflige 1d6 points de dégâts d'électricité par tranche de 2 niveaux de lanceur de sorts (maximum 5d6). Ceux qui échouent à leur jet de Réflexes doivent réussir un jet de Volonté ou être étourdis durant 1 round.

Composantes matérielles : une boucle de fil de cuivre et un aimant.

Bouclier cacophonique

Évocation [son]
Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3 mètres
Zone d'effet : émanation de 3 mètres de rayon centrée autour du jeteur de sort
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts crée une barrière immobile d'énergie sonique à une distance de 3 mètres de lui-même. Les créatures situées de chaque côté de la barrière entendent un fort bourdonnement. Les sons non magiques (parmi lesquels ceux qui sont produits par une pierre à tonnerre) ne franchissent pas cette barrière. Si un effet de son la frappe, le jeteur de sorts a droit à un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre le DD dudit effet pour que celui-ci n'affecte pas les individus placés sous la protection du sort.

Toute créature franchissant la barrière subit 1d6 points de dégâts de son plus 1 point par niveau de lanceur de sorts (maximum +20) et doit effectuer un jet de Vigueur ou être assourdie pendant 1 minute. Les vibrations soniques imposent 20% de chances d'échec à tout projectile traversant la barrière, quel que soit le sens.

Bouclier magique

Abjuration
Niveau : Prê 2 (Mystra)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet bénéficie d'un bonus de résistance de +3 aux jets de sauvegarde contre les sorts et pouvoirs magiques (mais pas aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs surnaturels et extraordinaires).

Bouclier magique d'Azouth

Abjuration
Niveau : Prê 7 (Azouth)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : jusqu'à 1 créature/niveau, toutes devant se trouver à 9 mètres ou moins les unes des autres
Durée : 1 round/niveau (voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les sujets du sort acquièrent une résistance à la magie égale à 12 + niveau de lanceur de sorts. La durée est répartie équitablement entre tous les sujets.

Pour affecter une créature dotée d'une résistance à la magie à l'aide d'un sort, un jeteur de sorts doit lancer 1d20 + son niveau de lanceur de sorts contre la résistance à la magie de celle-ci. Une créature dotée d'une résistance à la magie peut l'abaisser de son gré pour accepter de bénéficier d'un sort.

Boule de foudre

Évocation [électricité]
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : 1 boule de foudre/2 niveaux
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts crée une boule d'électricité d'un mètre de diamètre par tranche de 2 niveaux (15 boules maximum). Celles-ci diffusent de la lumière telles des bougies et se déplacent comme le jeteur de sorts l'entend. Une boule de foudre inflige 2d6 points de dégâts d'électricité à tout ce qu'elle touche, y compris les créatures l'attaquant ou la traversant. Au moment de créer les boules de foudre, le jeteur de sorts les " programme " pour qu'elles se déplacent comme bon lui semble. Par contre, une fois programmées, on ne peut changer les ordres qu'elles ont reçus. Une boule se déplace de 30 mètres par round et vole avec une manœuvrabilité parfaite. Lorsqu'une boule de foudre frappe une créature, elle s'arrête et ne bouge plus jusqu'à la fin du sort. Elle est dissipée si la distance vous séparant d'elle excède la portée du sort. Une boule ne peut " voir " qu'avec un minimum de lumière (celle qu'elle produit lui suffit).

Par exemple, il est possible de programmer une boule de foudre pour qu'elle longe le mur de gauche d'un couloir et qu'elle frappe la première créature qu'elle " voit ", d'en programmer une autre pour qu'elle se comporte ainsi en longeant le mur de droite, et de demander aux autres de les suivre en restant à 1,50 m derrière elles et en adoptant une formation hémisphérique. Les deux premières tourneront au moindre angle pour continuer de longer les murs, même si elles doivent pour cela sortir du champ de vision du jeteur de sorts, puis frapperont la première créature qu'elles " verront ", ce qui mettra fin à leur programme, les immobilisant du même coup dans la case de leur cible. Le fait de diriger les boules est une action libre durant le round où le sort est lancé, et une action de mouvement par la suite.

Toute créature frappée par une boule de foudre, ou qui en touche une à l'aide d'une arme naturelle ou de corps à corps, bénéficie d'un jet de Réflexes visant à réduire les dégâts de moitié. Les dégâts infligés par plusieurs boules se trouvant sur la même case sont cumulables. Une créature frappée par plusieurs boules dans le même round, ou entrant dans une case occupée par plusieurs boules de foudre, bénéficie d'autant de jets de Réflexes. Une créature dotée d'une résistance à la magie effectue un jet de RM par boule de foudre, chaque succès remporté signifiant que la magie n'a pu la blesser.

Composante matérielle : une poignée de boulettes de cuivre et de fer.

Branche à branche

Transmutation
Niveau : Rôd 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau

Le jeteur de sorts bénéficie d'un bonus d'aptitude de +10 aux jets d'Escalade effectués dans les arbres. Il peut sauter de branche en branche à sa vitesse de déplacement habituelle.

Brandon

Évocation [feu]
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : 1 rayonnement de 1,50 m de rayon/niveau (F)
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts crée plusieurs amas de flammes (jusqu'à un par niveau de lanceur de sorts), qui explosent sur le champ de bataille. Chacun est un rayonnement de 1,50 m de rayon infligeant 1d6 points de dégâts de feu/niveau (maximum 15d6) à toutes les créatures présentes dans la zone.

Les rayonnements ne sont pas nécessairement contigus et se répartissent dans la limite de portée comme le jeteur de sorts le désire. Les rayonnements se chevauchant n'infligent pas de dégâts supplémentaires (une créature ne peut être affectée que par un rayonnement).

Composante matérielle : une flasque de feu alchimique.

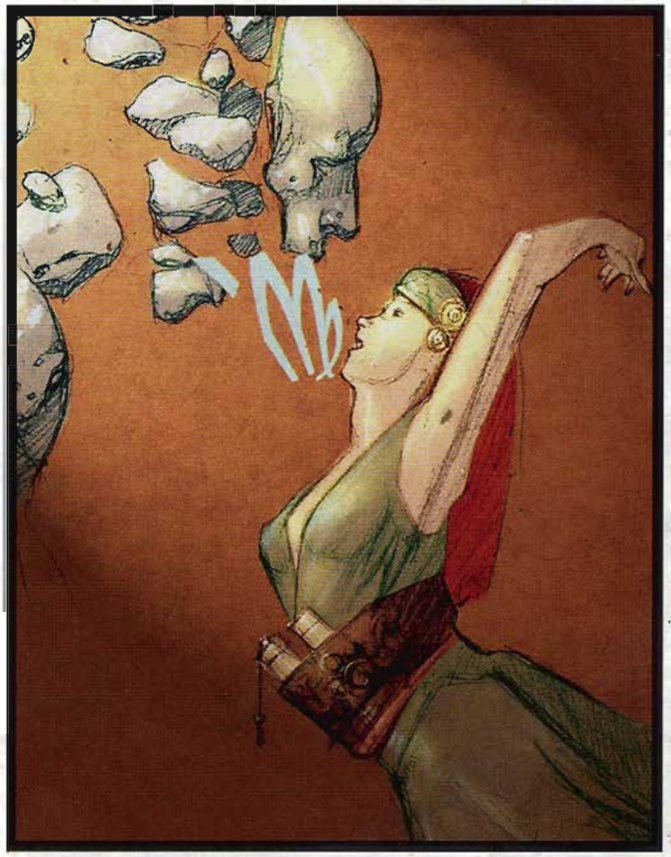
Brasier

Transmutation [feu]
Niveau : Dru 5
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le sujet s'embrase, ses vêtements, objets, cheveux et chairs brûlant avec férocité. Les flammes infligent 2d6 points de dégâts par round jusqu'à ce que le sort s'achève ou que le sujet parvienne à les éteindre. Les objets non magiques et inflammables que portent la cible ratent automatiquement leur jet de sauvegarde visant à résister aux dégâts. Face aux créatures ne disposant guère de chairs, cheveux, vêtements et objets inflammables, le sort n'a aucun effet.

Après le premier round, la cible peut tenter d'éteindre les flammes par une action complexe avant de subir des dégâts supplémentaires. Pour ce faire, elle doit réussir un jet de Réflexes (DD 15). Le fait de se rouler au sol confère un bonus de +2. Enfin, si l'on saute dans un lac ou que l'on use de magie pour éteindre les flammes, celles-ci sont automatiquement étouffées.

Composante matérielle : un gros morceau de cire d'abeille.



Brise pierre

Illustration de Carlo Arellano

Brise pierre

Évocation [son]
Niveau : Bard 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : 1 objet ou 1 créature de pierre
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet) ou Vigueur, 1/2 dégâts (voir description)
Résistance à la magie : oui (objet) ou oui

Une note de musique particulièrement aiguë atteint un objet ou une créature de pierre, la brisant instantanément.

L'objet visé ne doit pas peser plus de 1 kg par niveau de lanceur de sorts. Toute créature située dans un rayon de 1,50 m autour de l'objet explosant subit 1 point de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 15 points). Aucun autre jet de sauvegarde ne s'applique à ses effets.

Quand il vise une créature de pierre (quel que soit son poids), le sort inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 15d6), un jet de Vigueur les réduisant de moitié.

Bruit assourdissant

Transmutation [son]
Niveau : Pal 1 (Gaerdal Maindefer)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : arme touchée

Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Le jeteur de sorts charge l'arme touchée d'énergie magique lui faisant émettre un puissant bruit métallique quand elle frappe une surface solide, comme le sol, un mur ou une créature. L'objet peut produire un tel son une fois par round. Celui-ci génère les mêmes effets qu'une pierre à tonnerre (cf. page 114 du *Manuel des Joueurs*), si ce n'est que ni l'arme ni le jeteur de sorts ne sont affectés par le bruit et que la surdité dure une minute.

Si l'assaut manque la cible mais qu'il suffit à réussir une attaque de corps à corps, l'arme frappe la cible avec suffisamment de force pour activer le *bruit assourdissant*.

Brume meurtrière

Évocation [feu]
Niveau : Dru 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : nuage sur une étendue de 9 m de rayon et 6 m de haut
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts crée un nuage de vapeur brûlante se déplaçant en ligne droite, à la vitesse de 3 mètres. Toute personne située au sein du nuage subit 2d6 points de dégâts et devient aveugle. Toute créature présente dans la zone qui réussit un jet de Réflexes réduit les dégâts de moitié et ne devient pas aveugle. Ensuite, les créatures restant dans le nuage subissent 1d6 points de dégâts par round supplémentaire d'exposition. Cependant, elles ont le droit d'effectuer un jet de sauvegarde durant chaque round pour éviter les effets du sort.

Toute créature prise dans le nuage bénéficie d'un camouflage partiel négligeable. Le vent n'affecte ni la direction ni la vitesse du nuage. Toutefois, un vent modéré (15+ km/h) le disperse en 4 rounds et un vent fort (30+ km/h) en 1 round.

Brume sombre

Illusion (mirage)
Niveau : Prê 4 (Beshaba)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 24 mètres
Zone d'effet : huit cubes de 3 m de coté s'étendant depuis le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts emplit une zone d'une brume noire et rampante faisant vaguement penser à un milliers de minces tentacules mouvants. Le jeteur de sorts et une créature qu'il touche sont immunisés contre les effets du sort et peuvent voir sans difficulté. Lorsque le jeteur de sorts lance le sort, il décide si l'effet reste stationnaire ou s'éloigne à la vitesse de 3 mètres par round.

La brume obscurcit toute vision, y compris la vision dans le noir, au-delà d'une distance de 1,50 m. Toute créature située à moins de 1,50 m bénéficie d'un abri partiel conséquent (les attaques ont 20% de chances de rater). Les créatures plus éloignées bénéficient d'un abri total (50% de chances de rater et l'attaquant ne peut user de la vue pour localiser sa cible).

Un vent modéré (15 km/h ou plus) disperse la *brume sombre* en 4 rounds. Un vent important (30 km/h ou plus) la disperse en 1 round.

Enfin, les créatures situées dans la zone doivent réussir un jet de sauvegarde ou rester hébétées tant qu'elles demeurent dans le nuage.

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Camouflage

Transmutation
Niveau : Dru 1, Écm 1, Rôd 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau

Le jeteur de sorts modifie son apparence pour qu'elle se marie à son environnement. Il bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 aux jets de Dissimulation.

Camouflage de groupe

Transmutation
Niveau : Dru 4, Rôd 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/ niveau)
Cible : autant de créatures que désiré, toutes devant se trouver à 18 mètres ou moins les unes des autres
Durée : 10 minutes/niveau

Ce sort est semblable à *camouflage*, si ce n'est que l'effet se déplace avec le groupe. Toute créature s'éloignant de plus de 18 mètres d'un autre membre du groupe perd le bénéfice du sort. Dans le cas où deux individus seulement sont camouflés, celui qui s'éloigne de l'autre perd le bénéfice du sort. Si les deux créatures s'éloignent l'une de l'autre, chacune redevient visible au moment où la distance les séparant dépasse 18 mètres.

Carapace de tortue

Abjuration
Niveau : Dru 3
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)
Effet : crée une carapace mystique de 1,50 m de rayon
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le jeteur de sorts crée une grande carapace de tortue hémisphérique, de 1,50 m de diamètre. Elle possède 100 points de résistance, une solidité de 10 et peut flotter si on la retourne. Le jeteur de sorts peut la déplacer comme si elle pesait 5 kg. Pour les autres, elle pèse 250 kg environ. Elle tient toute seule verticalement, offrant alors un abri presque total contre une bonne moitié du terrain des hostilités, mais on peut aussi se cacher dessous. Il est possible de modifier l'orientation de la carapace par une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

La carapace peut dissimuler jusqu'à quatre créatures de taille P, deux de taille M ou une de taille G.

Focaliseur : une carapace de tortue.

Carreau de vie

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/ niveau)
Effet : jusqu'à 5 rayons
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts puise dans ses ressources vitales pour créer un rayon d'énergie positive capable de blesser les morts-vivants. Pour ce faire, il lui faut effectuer une attaque de contact à distance. S'il touche une créature morte-vivante, celle-ci subit 2d4 points de dégâts. Le processus de création du rayon inflige 1 point de dégâts au jeteur de sorts.

Pour chaque tranche de 2 niveaux d'expérience au-delà du 1er, le jeteur de sorts est à même de créer un rayon supplémentaire, jusqu'à concurrence de cinq au niveau 9. Si le jeteur de sorts tire plusieurs rayons, ceux-ci peuvent frapper une même cible ou être répartis sur plusieurs. Toutefois, il lui faut désigner les cibles avant d'effectuer les jets de résistance à la magie et de dégâts. Tous les rayons doivent viser des ennemis situés à 9 mètres ou moins les uns des autres.

Carreau projeté

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/ niveau)
Cible : un carreau d'arbalète se trouvant en votre possession
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le jeteur de sorts lance ce sort sur un carreau d'arbalète et celui-ci part en direction de la cible de son choix, comme s'il l'avait décoché à l'aide d'une arbalète légère. Toutes les propriétés du carreau (pouvoirs magiques, trait de maître, etc.) et les dons que possède le jeteur de sorts (comme Tir à bout portant, Arme de prédilection, etc.) s'appliquent.

Carapace de tortue

Cascade explosive

Évocation [feu]
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : 1 carré de 1,50 m de côté/niveau, devant constituer une surface continue (F)
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts crée une sphère de flammes vives de 30 cm de rayon qui balaye le champ de bataille et blesse toutes les cibles situées dans la zone d'effet. Cette zone d'effet représente la trajectoire suivie par la sphère. Celle-ci inflige 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (maximum 10d6) à tous les objets et créatures présents dans la zone. Les flammes éclairent la zone comme s'il s'agissait d'une torche. De minuscules étincelles et autres flammèches restent dans la zone durant 1 round, diffusant une lumière de bougie mais n'infligeant pas de dégâts.

Si les dégâts causés par les flammes détruisent un obstacle, la sphère peut alors se déplacer plus loin encore, jusqu'à atteindre sa portée maximale.

Composantes matérielles : guano de chauve-souris, souffre et cuivre entassés dans un tube en métal dont une extrémité est bouchée.

Cerf spectral

Invocation (création)
Niveau : Prê 2 (Malar)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 0 m
Cible : une créature ressemblant à un cerf et presque réelle

Illustration de Michael Dubisch

Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts invoque une sorte de cerf quasi réel. La créature peut alors attaquer pour le compte du jeteur de sorts ou bien lui servir de monture. Lors de l'incantation, le jeteur de sorts doit préciser s'il souhaite que le cerf apparaisse à ses côtés ou juste sous lui, afin qu'il puisse le monter sur-le-champ.

Le cerf a une vitesse de déplacement de 18 mètres et est capable d'agir au moment même où il apparaît. Il se déplace selon le bon vouloir du jeteur de sorts. Le fait de le contrôler est une action libre. Il peut chevaucher dans les airs comme s'il évoluait sur la terre ferme (effet semblable au sort *coursier fantôme* jeté par un lanceur de niveau 12) et est capable de transporter 5 kg par niveau de lanceur de sorts en plus de son cavalier.

Cette monture a une CA de 18 (taille -1, armure naturelle +4, Dex +5) et 7 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts. S'il perd tous ses points de vie, le *cerf spectral* disparaît.

Si on lui ordonne d'attaquer une autre créature, le cerf charge sa cible et tente une charge à mains nues. Il est de taille G et dispose d'une Force de 18 en ce qui concerne cette charge à mains nues uniquement. Si le jeteur de sorts le monte pendant la charge à mains nues, le défenseur peut user de son attaque d'opportunité contre le jeteur de sorts plutôt que contre le cerf. Si la charge à mains nues se solde par un échec, le cerf (et éventuellement le jeteur de sorts) recule de 1,50 m par rapport à l'endroit où il se trouvait avant d'entrer dans l'espace contrôlé par la cible.

Si la charge est réussie, le cerf fait reculer le défenseur de la distance maximale possible. En outre, ce dernier doit également remporter un jet de Vigueur, sans quoi il est étourdit pendant 1 round.

Au terme du sort, le cerf disparaît. Si le jeteur de sorts le chevauchait, il atterrit doucement au sol.

Cerf spectral

Champ de rasoirs glacés de Zajimarn

Évocation [froid]
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : 1 carré de 3 m de coté/niveau
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel
Résistance à la magie : oui

Des cristaux de glace tranchants recouvrent la zone d'effet. Les créatures qui s'y trouvent au moment où le sort est lancé subissent 2d4 points de dégâts plus 1d6 points de dégâts de froid +1 point/niveau. Toute créature se déplaçant à pied, qui rentre dans la zone ou y passe, subit ces dégâts par tranche de 1,50 m de déplacement.

Toute créature subissant les dégâts normaux de ce sort doit également réussir un jet de Réflexes, sans quoi les blessures infligées à ses jambes et pieds réduisent sa vitesse de déplacement d'un tiers. Cette pénalité vaut pour 24 heures, ou jusqu'à ce que la créature blessée bénéficie d'un sort de *soins* (qui restitue également des points de vie au passage). Tout autre personnage peut réduire ce malus à néant s'il passe 10 minutes à panser les blessures et s'il réussit un jet de Premiers secours contre le DD du jet de sauvegarde du sort.

Chaque carré de 1,50 m de coté possède l'équivalent de 20 points de vie. Une fois la glace détruite, l'air glacé subsiste dans la zone et inflige 1d6 points de dégâts de froid + 1 point/niveau.

Focalisateur : un shuriken en argent d'une valeur de 50 po semblable à un flocon de neige.

Champ de transformation d'énergie

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V, G, M, PX
Temps d'incantation : 4 rounds entiers
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)
Zone d'effet : étendue de 12 m de rayon
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts crée une zone de magie de transformation absorbant l'énergie magique des objets et incantations dans le but de nourrir un autre sort lié au lieu en question. Par exemple, il lui est possible de lier un *champ de transformation d'énergie* à un

Illustration de Carlo Arellano

sort de *convocation de monstres V* afin d'invoquer une créature dès lors que le champ a absorbé suffisamment de magie.

Le champ absorbe la magie des sorts, pouvoirs magiques, pouvoirs surnaturels et objets magiques activés dans la zone. Chaque source de magie offre au champ des niveaux de sorts d'énergie égaux au niveau du sort utilisé. Les pouvoirs surnaturels reproduisant des sorts fournissent une énergie égale au niveau de sort de l'effet. Les pouvoirs surnaturels ne reproduisant pas des sorts fournissent une énergie égale aux DV de la créature en usant. Par exemple, un sort de *boule de feu* ou une charge de baguette de *boule de feu* offrent 3 niveaux de sort aux réserves du sort. Une *potion de soins légers* en offre une et un *souhait* de l'*anneau au triple souhait* neuf. Les effets n'affichant pas clairement un niveau de sort défini (comme ceux de la plupart des sceptres) exploitent le niveau de lanceur de sorts requis pour créer un tel objet. Ainsi, le *sceptre inamovible* fournirait 2 niveaux de sort chaque fois qu'il serait activé, parce qu'il dépend en partie du sort de *lévitation*. Les effets absorbés ne donnent aucune indication quant à l'endroit où passe la magie. Celle-ci disparaît tout simplement.

Le champ n'absorbe que la magie utilisée au sein de la zone. Les effets magiques en cours qui entrent dans la zone, dont les sorts lancés vers le champ depuis l'extérieur de la zone et les objets fonctionnant en permanence (comme une *masse d'armes +1*), sont le plus souvent sensiblement affaiblis mais pas dissipés. Ainsi, une *flamme éternelle* baissera légèrement, mais sa magie ne sera pas affectée dans son ensemble.

Un *champ de transformation d'énergie* ne dispose que d'un sort qui lui est attaché. Lorsqu'il a absorbé un nombre de niveaux de sort égal au niveau du sort qui lui est lié, il le jette automatiquement vers un point de la zone déterminé par le jeteur de sorts durant l'incantation. L'opération consume ces niveaux de sort absorbés (bien que les niveaux inutilisés demeurent jusqu'à emploi ou expiration). En termes de durée et d'effets liés au niveau, le sort fonctionne comme si le jeteur de sorts l'avait lui-même lancé. Les niveaux de sort absorbés s'évanouissent au rythme de 1 par jour si l'on ne s'en sert pas. Le champ déclenche automatiquement le sort qui lui est lié s'il dispose de suffisamment de niveaux de sort et que la durée du sort précédent est arrivée à terme. Si le sort lié nécessite quelque concentration pour rester actif, le champ utilise un niveau de sort par heure de concentration (la concentration du champ ne peut être brisée que par sa destruction complète). Les sorts visant une créature prennent pour cible la créature vivante la plus proche du *champ de transformation d'énergie*.

Les sorts les plus communément associés aux *champ de transformation d'énergie* sont *cécité/surdité, boule de feu, suggestion, convocation de monstres* et *mur de force*. Les sorts affichant une composante matérielle de prix ou un coût en PX ne peuvent être liés à un champ. Cependant, les sorts dotés d'un focaliseur de prix le peuvent si ce dernier se trouve au sein du champ (le plus souvent caché dans un mur ou quelque compartiment secret). Halaster de Montprofond a l'habitude de lier des sorts de *dissimulation suprême* afin de se jouer de ceux qui souhaitent espionner son principal donjon.

Seuls *disjonction de Mordenkainen, souhait limité, souhait* et les sorts similaires peuvent détruire le *champ de transformation d'énergie*. Les sorts de niveaux plus bas, comme *dissipation de la magie* et *dissipation suprême* sont absorbés. De son côté, une *zone d'antimagie* l'empêche d'absorber toute énergie magique située dans le champ mais ne nuit pas davantage au sort. Si plusieurs champs se partagent une même zone, chacun a une chance égale d'absorber un effet magique.

Composantes matérielles : trois gouttes du sang du jeteur de sorts, un œil d'humanoïde et de la poudre de diamant pour une valeur de 5000 po au moins.

Coût en PX : 250 PX.

Chant d'ailleurs

Transmutation [son, téléportation]
Niveau : Bard 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : 1 créature ou 1 objet
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts téléporte la cible vers un lieu déterminé aléatoirement, mais sûr, situé dans les 30 mètres et qui lui est visible.

Pour déterminer la destination de la cible, lancez 1d8 pour la direction, puis 1d10 x 3 pour la distance parcourue (en mètres). Relancez la direction et la distance si cette nouvelle destination se trouve hors du champ de vision du jeteur de sorts, au sein d'un objet solide ou à plus de 1,50 m au-dessus du sol.

Dans le cas où la cible est un objet tenu en main ou une créature agrippée en situation de lutte, le personnage tenant ou agrippant la cible bénéficie elle aussi d'un jet de Volonté pour annuler les effets du sort.

Chant funèbre

Évocation [son]
Niveau : Bard 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : 15 mètres
Zone d'effet : tous vos ennemis situés dans un rayonnement de 15 mètres à partir du jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le chant du jeteur de sorts abat des énergies de mort et de destruction sur ses ennemis. Chaque round, tout adversaire situé dans la zone perd 2 points de Force et de Dextérité temporaires. Un jet de sauvegarde réussi annule simplement les effets du round en cours. En effet, il est nécessaire d'en réussir un lors de chaque round pour en éviter les dégâts.

Charge stratégique

Abjuration
Niveau : Che 1, Pal 1 (Cavalière Rouge)
Composantes : V, PD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau

Le jeteur de sorts bénéficie du don Souplesse du serpent, même s'il ne remplit pas les conditions normalement exigées. Pour en profiter, il ne lui est pas nécessaire de charger.

Châtiment suprême de Nybor

Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Ens/Mag 8 (Magicien Rouge)
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : oui

Le *châtiment suprême de Nybor* est plus puissant encore que la *sévère réprobation de Nybor*. Il provoque une douleur sans nom et de violentes convulsions. La créature visée doit réussir un jet de Vigueur ou mourir sur-le-champ. Si elle survit, il lui faut réussir un jet de Volonté pour échapper aux effets suivants. Car si elle échoue, elle est hébétée et victime d'un malus de -4 à la plupart de ses jets (parmi lesquels ceux d'attaque, de sauvegarde, de caractéristique et de compétence) pendant la durée du sort.

Focaliseur : un fouet.

Choc électrique

Évocation [électricité]
Niveau : Ens/Mag 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : 1 créature ou 1 objet
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts délivre une petite décharge d'énergie électrique. Pour infliger les dégâts, il lui faut réussir une attaque de contact à distance. Le sort inflige 1d3 points de dégâts d'électricité.

Clairière sûre

Abjuration
Niveau : Rôd 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : contact
Zone d'effet : étendue de 9 m de rayon
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui (objet)

Le jeteur de sorts rend un endroit sûr, où l'on est à l'abri du danger. Ce sort fonctionne sur le même principe que le sort de *sanctuaire*. Tout individu souhaitant frapper ou attaquer une créature située dans la *clairière sûre*, ou bien pénétrer dans la zone, doit réussir un jet de Volonté. En cas de succès, l'intrus peut agir normalement et n'est pas affecté par le sort. En cas d'échec, il lui est impossible de pénétrer dans la zone ou d'attaquer une créature s'y trouvant. Ceux qui ne tentent pas d'attaquer les sujets ne sont pas affectés. Ce sort n'empêche pas les créatures situées dans la clairière d'être attaquées par des sorts de zone.

Les individus situés dans la *clairière sûre* (même ceux qui ne sont pas affectés par l'effet) ne sauraient passer à l'attaque sans briser le sort. Toutefois, ils peuvent lancer des sorts défensifs et agir pacifiquement. Une fois le sort lancé, la zone protégée par la *clairière sûre* reste immobile.

Choc électrique

Illustration de Michael Dubisch

Cocon

Invocation (création)
Niveau : Dru 8
Composantes : V, G, M, PX
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts enveloppe la cible de fils de ver à soie. Tant qu'il se trouve dans le cocon, le sujet reste paralysé. Son énergie est lentement aspirée jusqu'à ce qu'il en meure. Ensuite, le cocon offre certains pouvoirs à son porteur.

Une fois par jour, le sujet reçoit un niveau négatif. Si ces niveaux deviennent permanents, le cocon stocke l'énergie perdue dans ses fils de soie (jusqu'à 10 niveaux).

Le cocon possède 100 pr et une solidité de 10. On peut en libérer la victime en le tailladant. S'il n'a pas le temps de drainer totalement la cible, il perd toute son utilité et le jeteur de sorts n'en tire aucun avantage.

Cependant, lorsque la victime perd son dernier niveau, elle périt et le cocon s'atrophie, rapetissant jusqu'à prendre la taille d'une noix. C'est alors qu'il est possible au jeteur de sorts de s'en emparer et d'en tirer quelque énergie. Le cocon miniature lui confère un bonus d'altération de +4 dans la caractéristique la plus élevée de la victime (par exemple, si la caractéristique la plus élevée du sujet était la Sagesse, le porteur bénéficie d'un bonus d'altération de +4 en Sagesse). Dans le cas d'une égalité, le jeteur de sorts choisit à quelle caractéristique s'applique le bonus.

Si la victime disposait d'un degré de maîtrise dans une compétence de Connaissances, le jeteur de sorts bénéficie d'un bonus d'altération aux jets de cette compétence égal au degré de maîtrise de la victime. Si la victime était capable de lancer des sorts, le jeteur de sorts bénéficie d'un emplacement de sort supplémentaire du niveau de sorts le plus élevé que la victime pouvait lancer (même si ces sorts relevaient d'une autre classe).

Le cocon octroie tous ces pouvoirs pour une durée d'une journée par niveau drainé de la victime. Si cette dernière est ramenée à la vie avant la fin du sort, le cocon perd immédiatement tous ses pouvoirs.

Composante matérielle : un cocon de ver à soie.

Coût en PX : 1000 PX.

Combustion

Évocation [feu]
Niveau : Ens/Mag 2 (Magicien Rouge)
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée ou objet combustible touché ne pesant pas plus de 12,5 kg/niveau
Durée : instantanée (voir description)
Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet d'enflammer un objet combustible, ou encore l'équipement combustible d'une créature, même s'il est humide.

Si la cible est une créature, l'apparition des flammes inflige 2d6 points de dégâts de feu, +1 point par niveau de lanceur de sorts (maximum +10), sans jet de sauvegarde. En outre, la créature doit réussir un jet de Réflexes (DD 15) ou prendre feu. Pour plus de détails, reportez-vous à *Prendre feu*, page 86 du *Guide du Maître*.

Si la cible est un objet combustible, l'apparition des flammes lui inflige des dégâts comme précisé ci-dessus. L'objet prend feu et subit 1d6 points de dégâts de feu par round, jusqu'à ce qu'il soit détruit ou qu'on éteigne les flammes.

Toute créature touchant l'objet au moment de l'apparition des flammes subit autant de dégâts de feu que celui-ci. Un jet de Réflexes réussi permet de réduire ces dégâts de moitié. Si la créature touchant l'objet rate son jet de Réflexes, elle doit en effectuer un second (DD 15) pour ne pas prendre feu.

Composantes matérielles : une goutte d'huile et un bout de silex.

Compétence divine

Divination
Niveau : Prê 1 (Gond)
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 minute/niveau ou jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort confère au sujet une assistance divine. Il gagne ainsi un bonus d'aptitude de +10 à une compétence choisie par le jeteur de sort. Si la cible du sort ne possède pas la compétence en question, on considère qu'elle dispose d'un degré de maîtrise de 1/2 et donc qu'elle connaît la compétence (cependant, ce 1/2 degré de maîtrise n'apporte rien au jet de compétence).

Au lieu d'une compétence, la cible peut aussi être considéré comme formée au maniement d'une arme (simple, de guerre ou exotique) ou au port d'un type d'armure (légère, intermédiaire, lourde) comme si elle possédait le don adéquat.

Compréhension d'objet

Divination
Niveau : Prê 3 (Gond)
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau

Le jeteur de sorts décèle aisément les défauts des objets mécaniques. Il peut effectuer les jets de Désamorçage/sabotage comme s'il disposait d'un degré de maîtrise de 0,5 dans cette compétence. Si le jeteur de sorts possède déjà la compétence Désamorçage/sabotage, il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +10 à ses jets.

Connaissance de l'ennemi

Divination
Niveau : Che 3, Pal 3 (Savras)
Composantes : V, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : un quart de cercle émanant du jeteur de sorts et s'étendant jusqu'à l'extrémité de la portée
Durée : concentration, jusqu'à 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun (voir description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort évalue la puissance relative des créatures situées dans la zone. La force de l'aura qui entoure chaque créature dépend de son facteur de puissance, comme suit :

FP	Intensité de l'aura
4 ou moins	Faible
5-10	Modérée
11-15	Puissante
16+	Surpuissante

Entre des créatures de la même catégorie, le jeteur de sorts détermine celle qui est la plus puissante, mais pas en quoi. Par

exemple, sur un groupe d'ogres (FP 2), le jeteur de sorts identifiera le plus puissant (un ogre doté de 2 niveaux de barbare, FP 4), mais sans savoir s'il dispose de niveaux de classe, d'un archétype (comme un demi-fiélon), etc.

Tout sort de 3e niveau ou plus capable d'empêcher une tentative de scrutation sur une créature (comme *antidétection*) ou une zone (comme *leurre*) déjoue le pouvoir de ce sort.

Connaissance des protections

Divination
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts découvre nombre des défenses inhabituelles dont la créature visée est dotée. Ainsi le sort précise-t-il la réduction des dégâts, la résistance à la magie, et toute résistance ou immunité aux énergies destructrices de la créature.

Par exemple, quand on jette ce sort à un vampire, on apprend qu'il bénéficie d'une réduction des dégâts de 15/+1, sans oublier une résistance au froid et à l'électricité de 20. Par contre, on ne découvre rien au sujet de sa guérison accélérée et de sa résistance au renvoi des morts-vivants. Quand on le jette à un diantrefosse, on découvre qu'il bénéficie d'une réduction des dégâts de 30/+3 et d'une résistance à la magie de 28, qu'il est immunisé contre le feu et qu'il bénéficie d'une résistance au froid et à l'acide de 20. Le sort ne dit rien quant à ses autres modes de défense, comme la guérison accélérée et l'immunité contre le poison.

Connaissance des vulnérabilités

Divination
Niveau : Bard 4, Prê 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts découvre toutes les vulnérabilités et résistances de la créature visée. Les vulnérabilités incluent tout ce qui augmente les dégâts normalement subis par la cible (comme une créature du froid subissant deux fois plus de dégâts de la part des attaques de feu, ou encore la sensibilité d'une créature cristalline au sort *fracassement*). Les résistances incluent tout effet réduisant ou annulant les dégâts subis, sans oublier les immunités contre des attaques précises.

Par exemple, en lançant ce sort à un golem de fer, le jeteur de sorts découvrira qu'il présente toutes les défenses d'une créature artificielle, une réduction des dégâts de 50/+3, que l'électricité le ralentit sans lui causer de dégâts, que le feu le soigne et qu'il est vulnérable aux attaques corrosives. En le lançant à un balor, il découvrira qu'il bénéficie d'une réduction des dégâts de 30/+3, d'une résistance à la magie de 28, qu'il est immunisé contre le feu et l'électricité, qu'il dispose d'une résistance à l'acide, au froid et au feu de 20, et qu'il ne présente aucune vulnérabilité particulière.

Contact guérisseur

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts (voir description)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le jeteur de sorts transfère une partie de son énergie vitale à une autre créature afin de la soigner. Il peut ainsi lui restituer jusqu'à 1d6 points de vie par tranche de 2 niveaux de lanceur de sorts (maximum 10d6) et doit décider du nombre de dés à jeter au moment où il lance le sort. Il subit alors un nombre de points de dégâts égal au nombre de points vie récupérés par la cible. Le nombre de points de vie transférés ne peut dépasser 10 + le total actuel du jeteur de sorts, soit juste assez pour tuer ce dernier sur le coup.

Contrecoup

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : permanente ou jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Une bien curieuse malédiction frappe le sujet de ce sort. Le premier sort qu'il lance et qui remplit les conditions de déclenchement ricoche sur la créature assaillie, comme si elle était affectée par un *renvoi des sorts*. Trois types d'événements peuvent déclencher le *contrecoup* :

- La cible lance un sort d'attaque sur une créature, et cette dernière réussit son jet de sauvegarde.
- La cible lance un sort d'attaque sur une créature immunisée contre ce sort.
- La cible lance un sort d'attaque interrompu ou manqué (dont une tentative avortée d'incantation sur la défensive).

Dans les trois cas, le sort déclencheur doit pouvoir être affecté par un *renvoi des sorts*. Si le *contrecoup* est déclenché, la malédiction prend effet sur la cible de celui-ci. La cible n'a droit à aucun jet de sauvegarde contre le sort, *renvoi des sorts* ne s'applique pas mais la résistance à la magie fonctionne normalement. Une fois déclenché, le sort de *contrecoup* prend fin. Une même créature

peut être affectée par plusieurs sorts de *contrecoup*, mais un seul se déclenche à la fois. Le *contrecoup* n'a aucun effet sur les objets magiques, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels qu'utilise la cible. Tout sort capable d'annuler une *malédiction* est à même d'ôter un *contrecoup*.

Dans ce cas précis, on qualifie de " sort d'attaque " tout sort prenant pour cible un adversaire ou dont la zone d'effet ou l'effet comprend un adversaire (savoir exactement qui est un adversaire dépend de la façon dont le jeteur de sorts ressent les choses). Un sort lancé contre un objet qui n'est ni tenu ni porté n'entre pas dans cette catégorie.

Convocation de morts-vivants I

Invocation (convocation) [Mal, voir description]
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : une créature convoquée
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'invoquer des morts-vivants. Le sort invoque donc une des créatures issues de la liste de niveau 1 (cf. table de convocation des morts-vivants, ci-dessous). Le jeteur de sorts choisit le type de créature invoquée à chaque fois qu'il lance le sort. Les créatures ainsi invoquées ne comptent pas dans le total de DV de morts-vivants que le jeteur de sorts peut contrôler via *animation des morts* ou de l'énergie négative des prêtres.

Quand on utilise un sort d'invocation pour convoquer un créature de l'air, du Chaos, de la terre, du Mal, du feu, du Bien, de la Loi ou de l'eau, le sort est de ce même type.

Focaliseur : une minuscule besace, une petite bougie (éteinte) et un os ciselé d'humanoïde.

Convocation de morts-vivants II

Invocation (convocation) [Mal, voir description]
Niveau : Ens/Mag 2
Effet : une ou plusieurs créatures convoquées, toutes devant se trouver à 9 mètres ou moins les unes des autres

Ce sort est le même que *convocation de morts-vivants I*, si ce n'est que le jeteur de sorts peut invoquer un mort-vivant de la liste de niveau 2 ou 1d3 morts-vivants du même type de la liste de niveau 1.

Convocation de morts-vivants III

Invocation (convocation) [Mal, voir description]
Niveau : Ens/Mag 3
Effet : une ou plusieurs créatures convoquées, toutes devant se trouver à 9 mètres ou moins les unes des autres

Ce sort est le même que *convocation de morts-vivants I*, si ce n'est que le jeteur de sorts peut invoquer un mort-vivant de la liste de niveau 3, 1d3 morts-vivants du même type de la liste de niveau 2 ou 1d4+1 morts-vivants du même type de la liste de niveau 1.

Convocation de morts-vivants IV

Invocation (convocation) [Mal, voir description]
Niveau : Ens/Mag 4
Effet : une ou plusieurs créatures convoquées, toutes devant se trouver à 9 mètres ou moins les unes des autres

Ce sort est le même que *convocation de morts-vivants I*, si ce n'est que le jeteur de sorts peut invoquer un mort-vivant de la liste de niveau 4, 1d3 morts-vivants du même type de la liste de niveau 3 ou 1d4+1 morts-vivants du même type d'une liste de niveau moins élevé.

Convocation de morts-vivants V

Invocation (convocation) [Mal, voir description]
Niveau : Ens/Mag 5
Effet : une ou plusieurs créatures convoquées, toutes devant se trouver à 9 mètres ou moins les unes des autres

Ce sort est le même que *convocation de morts-vivants I*, si ce n'est que le jeteur de sorts peut invoquer un mort-vivant de la liste de niveau 5, 1d3 morts-vivants du même type de la liste de niveau 4 ou 1d4+1 morts-vivants du même type d'une liste de niveau moins élevé.

Convocation de morts-vivants

Niveau 1
Squelette de taille M
Zombi de taille P
Niveau 2
Squelette de taille G
Zombi de taille M
Niveau 3
Zombi de taille G
Goule
Squelette de taille TG
Niveau 4
Allip
Blême
Zombi de taille TG
Niveau 5
Momie
Ombre
Nécrophage
Vampirien

Copiste

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 3, Prê 3 (Déneïr)
Composantes : V, G, M (voir description)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible(s) : objet(s) renfermant des écrits
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Les écritures de la source (comme un livre) sont copiées dans un livre, sur une feuille ou sur un parchemin. Ce sort copie 250 mots

à la minute et crée une parfaite reproduction de l'original. Il ne copie que les textes normaux, jamais les illustrations et écritures magiques (comme un parchemin de sorts ou un *sceau du serpent*). Si l'objet visé renferme des écrits normaux et magiques (comme une lettre protégée par des *runes explosives*), seul le texte normal est copié, laissant des blancs là où les écritures magiques auraient dû apparaître. De même, si l'objet visé renferme du texte et des illustrations, seul le texte est copié.

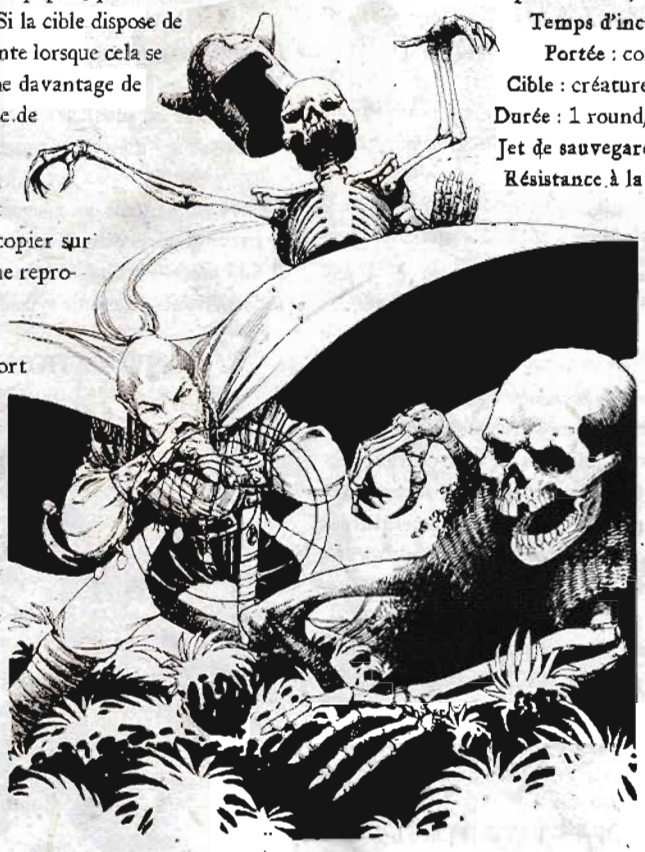
Le sort déclenche (mais ne copie pas) les pièges magiques basés sur l'écriture qui protègent la source.

Le jeteur de sorts doit se munir du papier, parchemin ou livre vierge sur lequel le sort va être écrit. Si la cible dispose de plusieurs pages, le sort passe à la suivante lorsque cela se révèle nécessaire. Si l'objet visé affiche davantage de pages que le jeteur de sorts ne possède de pages vierges, le sort réalise sa copie jusqu'à manquer de papier. Pendant la durée du sort, le jeteur de sorts peut à tout moment changer de source, copier sur d'autres pages vierges ou reprendre une reproduction interrompue précédemment par manque de papier.

Si le jeteur de sorts utilise ce sort pour recopier un grimoire, il doit se munir de tous les matériaux coûteux, comme s'il le recopiait à la main (cf. *Écrits de magie profane* page 154 du *Manuel des Joueurs*).

Le sort ne traduit en aucun cas les écritures copiées. Si le jeteur de sorts ne saisit pas le sens du texte original, il ne comprendra pas davantage la copie.

Composante matérielle : matériaux nécessaires à la copie de sorts d'un grimoire (si nécessaire).



Corne de fer de Balagarn.

Corne de fer de Balagarn

Transmutation [son]
Niveau : Barde 1, Ens/Mag 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : cône
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun (voir description)
Résistance à la magie : oui

Une vibration profonde et résonnante renverse les créatures dans la zone d'effet comme si elles étaient les victimes d'un croc-en-jambe. Le jeteur de sorts effectue un jet de Force en considérant que les vibrations ont l'équivalent d'une Force de 20. Chaque créature située dans la zone d'effet effectue un jet opposé de Dextérité ou de Force contre le résultat de son jet. Toutes celles qui le ratent se retrouvent à terre. Celles qui le réussissent ne sont pas affectées mais ne peuvent bien sûr pas faire de croc-en-jambe en retour. Contrairement à un croc-en-jambe habituel, le jeteur de sorts peut renverser toute créature se trouvant en contact avec le sol, quelle que soit sa taille. Il lui est impossible d'utiliser le don Science du croc-en-jambe pour effectuer sur-le-champ une attaque au corps à corps contre une créature renversée à l'aide ce sort.

Courage de Kaupaer

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun (inoffensif)
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts donne un coup de fouet aux réactions de la cible pendant un combat, lui conférant un bonus de +5 aux jets d'initiative.

Crachat aveuglant

Transmutation
Niveau : Dru 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : un projectile de salive
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts crache une salive caustique aux yeux d'une créature. S'il réussit une attaque de contact à distance (avec un malus de -4), elle est aveuglée jusqu'à ce qu'elle se lave les yeux avec de l'eau ou n'importe quel autre liquide rinçant.

Ce sort n'affecte en rien les créatures dénuées d'yeux, ni celles ne comptant pas sur leurs yeux pour voir.

Crachat de vipères

Invocation (convocation) [voir description]
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 0 m
Effet : 1d4+3 créatures invoquées
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort invoque 1d4+3 vipères fiélons (CM) ou célestes (CG) de taille M qui jaillissent de la bouche du jeteur de sorts afin d'attaquer ses ennemis. Durant le round où le sort est lancé, le jeteur de sorts crache des vipères jusqu'à atteindre le chiffre fixé par le sort. Il est possible d'en cracher trois par action simple, ou une par action de mouvement. Les serpents tombent aux pieds du jeteur de sorts et agissent durant son round, tout comme des créatures invoquées par un sort de *convocation de monstres*.

Tant que le jeteur de sorts n'a pas recraché tous les serpents invoqués par le biais du sort, il ne saurait parler, lancer de sorts dotés de composantes verbales ou activer d'objets requérant le don de parole. Les serpents ne sont pas véritablement présents dans sa bouche et ne l'empêchent donc pas de respirer. Au terme du sort, toutes les vipères disparaissent et celles qui n'ont pas été crachées sont perdues.

Lorsque le jeteur de sorts use d'un sort d'invocation pour convoquer une créature bonne ou mauvaise, le sort est du même type.

Composante matérielle : une mue de serpent.

Crâne d'observation

Divination
Niveau : Dru 5
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : le crâne animal touché
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (objet)

Quelle que soit la distance l'en séparant, le jeteur de sorts est capable de voir, d'entendre et de parler par le biais d'un crâne animal desséché.

Tant que ce crâne reste sur le même plan que lui, le jeteur de sorts peut voir et entendre comme s'il se trouvait à sa place. Durant son round et par une action libre, le jeteur de sort peut déplacer sa perception de son propre corps vers le crâne ou *vice versa*.

Si le jeteur de sorts le souhaite, tout sort qu'il lance dont la portée va au-delà du contact (et qui ne requiert ni composante matérielle ni focaliseur) peut partir du crâne plutôt que de lui. Si le crâne est détruit, le sort prend fin. Le fait de lancer un sort par l'intermédiaire du crâne coûte 10 PX par niveau de sort.

Focaliseur : un crâne animal desséché.

Crâne des secrets

Illusion (ombre) [feu]
Niveau : Prê 4 (Cyric)
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : crâne intangible
Durée : permanente jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts crée l'image d'un crâne intangible enveloppé de flammes noires. De toute évidence, le crâne et les flammes sont de simples illusions et n'infligent pas de dégâts. De même, le crâne ne peut subir de dégâts. Le crâne vole à une vitesse de 12 mètres (manœuvrabilité parfaite), mais il ne saurait s'éloigner de plus de 6 mètres de son point d'origine. Il flotte dans les airs sans but précis mais d'une manière menaçante.

Le crâne est affublé de deux conditions de déclenchement. La première active un message, comme s'il s'agissait d'une *bouche magique*. Avec la seconde, le crâne crache une langue de flammes de 1,50 m de large et 3 m de long infligeant 1d8 points de dégâts par tranche de deux niveaux de lanceur de sorts (maximum 5d8) à la créature l'ayant déclenchée. Les créatures affectées ont le droit d'effectuer un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié.

La condition de déclenchement peut être la même pour les deux effets, aussi le crâne peut-il cracher des flammes et délivrer son message en même temps. Une fois les deux conditions remplies, le crâne disparaît. Chaque effet ne peut être produit qu'une seule fois, le crâne ne délivrera pas son message une seconde fois si l'on remplit une nouvelle fois la condition adéquate.

vipères

Vipère fiélon : FP 1 ; Extérieur de taille M ; DV 2d8 ; pv 9 ; Init +3 ; VD 6 m, escalade 6 m, nage 6 m ; CA 16 (contact 13, pris au dépourvu 13) ; Att morsure (+4 corps à corps, 1d4-1 et poison) ; AS poison, châtiment du Bien ; Part odorat, vision dans le noir 18 m, résistance au feu et au froid 5 ; RM 4 ; JS Réf +6, Vig +3, Vol +1 ; For 8, Dex 17, Con 11, Int 3, Sag 12, Cha 2.
Dons et compétences : Détection +9, Discrétion +12, Équilibre +11, Escalade +11, Perception auditive +9 ; Botte secrète (morsure).

Poison (Ext) : morsure, Vigueur (DD 11), 1d6 Con/1d6 Con.

Châtiment du Bien (Sur) : une fois par jour, la vipère fiélon bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts contre un adversaire bon.

Vipère céleste : FP 1 ; Extérieur de taille M ; DV 2d8 ; pv 9 ; Init +3 ; VD 6 m, escalade 6 m, nage 6 m ; CA 16 (contact 13, pris au dépourvu 13) ; Att morsure (corps à corps +4, 1d4-1 et poison) ; AS poison, châtiment du Mal ; Part odorat, vision dans le noir 18 m, résistance à l'acide, à l'électricité et au froid 5 ; RM 4 ; JS Réf +6, Vig +3, Vol +1 ; For 8, Dex 17, Con 11, Int 3, Sag 12, Cha 2.
Dons et compétences : Détection +9, Discrétion +12, Équilibre +11, Escalade +11, Perception auditive +9 ; Botte secrète (morsure).

Poison (Ext) : blessure, jet de Vigueur DD 11 ; 1d6 Con/1d6 Con.

Châtiment du Mal (Sur) : une fois par jour, la vipère céleste bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts contre un adversaire mauvais.

Création de croisements et chemin de traverse

Invocation (création)
Niveau : Dru 7
Composantes : V, G, FD, PX
Temps d'incantation : 1 jour
Portée : contact
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le jeteur de sorts crée deux croisements et un chemin de traverse les reliant. Les croisements sont des zones verticales et rectangulaires d'environ 5 m² chacune. Pour créer le sentier, le jeteur de sorts doit avoir visité personnellement l'emplacement de l'autre croisement.

Le sort convoque un gardien de croisement et crée un croisement à chaque extrémité du chemin de traverse.

Les gardiens apparaissent toujours en faisant preuve d'une attitude serviable à l'égard de leur créateur.

L'incantation requiert de la part du jeteur de sorts une application et une attention absolues pendant une journée entière, durant laquelle il prépare et entretient le site, généralement en le rendant à la nature et en y ôtant tout signe de civilisation.

Création de sentier

Abjuration
Niveau : Dru 2, Ecm 2, Rôd 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Zone d'effet : cône de 9 mètres créé dans le sillage du jeteur de sorts
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le jeteur de sorts émet une énergie écartant doucement les plantes, ce qui lui permet de se déplacer aisément et de dissimuler ses traces après son passage.

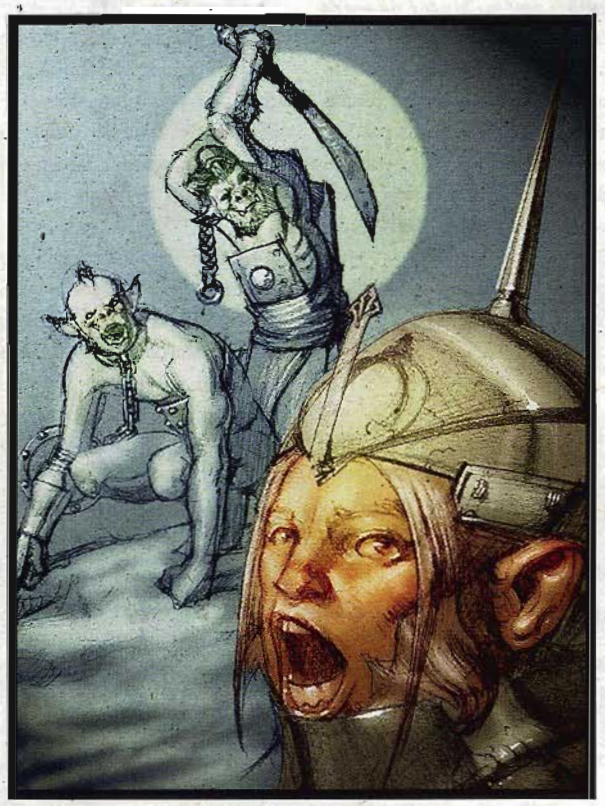
Toute personne située dans la zone (y compris le jeteur de sorts) voit la végétation s'écarter sur son passage. Cela crée une " piste ", quel que soit le terrain (cf. page 9-5 : terrain et déplacement sur longue distance, page 143 du *Manuel des Joueurs*). Une fois l'effet du sort éloigné, les plantes reprennent leur posture normale. Le DD visant à pister quiconque bénéficie des effets du sort augmente de 5 points (l'équivalent d'une dissimulation de traces).

Le sort n'a aucun effet sur les créatures végétales (cela signifie qu'elles ne s'écartent pas automatiquement).

Coût en PX : 3 500 PX.

Cri d'avertissement

Transmutation [son]
Niveau : Pal 1 (Arvoreen)
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action
Portée : voir description
Zone d'effet : voir description
Durée : 1 round (voir description)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non



Cri d'avertissement

Illustration de Carlo Arellano

Le jeteur de sorts prononce jusqu'à cinq mots qui sont magiquement amplifiés. Toutes les créatures situées dans un rayon de 800 mètres peuvent alors les entendre, selon la force avec laquelle ils ont été dits. Le sort ne blesse pas les individus qui l'entendent. En outre, il ne saurait transmettre des effets magiques (comme le chant d'une harpie, un sort de son ou un charme). Cependant, une créature déjà affectée par un effet magique (comme une *suggestion*) réagirait à un mot de commande non magique articulé par le biais du *cri d'avertissement*.

Toute personne naturellement endormie (par opposition aux sommeils magiques) qui se trouve dans la zone est réveillée par le sort.

Cri de guerre

Enchantement (coercition) [mental, son]
Niveau : Bard 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui (voir description)

Le jeteur de sorts pousse un cri de guerre qui augmente son courage et intimide ses ennemis. Il bénéficie donc d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque et de dégâts. Lorsqu'il effectue une charge, ce bonus passe à +4.

Tout adversaire que le jeteur de sorts attaque au corps à corps doit réussir un jet de Volonté, sans quoi il est paniqué. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, le sort ne peut plus l'affecter durant une journée entière.

Cri du héraut

Enchantement (coercition) [mental, son]
Niveau : Bard 1, Écm 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Zone d'effet : rayonnement de 9 m de rayon centré sur le jeteur de sorts
Durée : 1 round
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts pousse un hurlement à glacer le sang que nul ne saurait ignorer. Le sort n'affecte que les créatures dotées de 5 DV ou moins. Tout individu ainsi affecté reste hébété durant 1 round.

Les créatures situées en dehors du rayonnement entendront probablement le cri mais n'en seront pas hébétées pour autant.

Danse d'acier

Évocation
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : deux dagues
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Deux dagues se trouvant en possession du jeteur de sorts grandissent jusqu'à prendre la taille d'épées longues, qui attaquent alors les créatures désignées. Ces armes présentent une CA de 14 (taille +1, Dex +1, armure naturelle +2), une solidité de 10 et 5 points de résistance. En vol, elles affichent une vitesse de déplacement de 9 mètres (bonne manœuvrabilité), infligent 1d8 points de dégâts tranchants et peuvent faire un coup critique sur un 19 ou un 20 naturels. Autrement, il s'agit d'objets animés (cf. le sort *animation d'objet*) de taille M. Il est possible de lancer des sorts comme *arme magique* sur les dagues avant que la *danse d'acier* ne prenne effet.

Focaliseur : deux dagues.

Danse du cercle

Divination
Niveau : Bard 2, Dru 3, Prê 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : instantanée

Le jeteur de sorts devine l'état et la direction dans laquelle se trouve un individu.

Lors de l'incantation, le jeteur de sorts doit songer à sa cible tout en effectuant une danse tourbillonnante autour d'une boussole. Mais pour que le sort fonctionne, il lui faut connaître personnellement la cible.

Si elle est vivante et se situe sur le même plan que lui, le sort lui offre la direction dans laquelle elle se trouve. En outre, le jeteur de sorts acquiert un aperçu de son état physique et émotionnel (saine et sauve, blessée, inconsciente, mourante, etc.). Si la cible se trouve sur un plan différent ou si elle est morte, le jeteur de sorts ne perçoit strictement rien.

Dard curatif

Nécromancie
Niveau : Dru 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : 1 créature vivante et le jeteur de sorts
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts inflige 1d6 points de dégâts, +1 point par niveau, à une créature vivante et regagne un nombre égal de points de vie. Le *dard curatif* ne saurait lui remettre davantage de points de vie qu'il n'en a normalement. Tout point de vie supplémentaire est donc perdu.

Composantes matérielles : cinq guêpes séchées.

Déclencheur de la Simbule

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 9

Ce sort est semblable au *séquenceur de la Simbule*. Toutefois, le jeteur de sorts peut stocker dans la matrice des sorts de 7e niveau ou moins et créer une séquence magique de sorts de 4e niveau ou moins.

En outre, le jeteur de sorts peut désigner un sort ou une séquence de sorts qui se déclenche lorsque certaines conditions énoncées durant l'incantation sont remplies. Cela fonctionne de la même façon que le sort de *prévoyance*. Le sort (ou la séquence de sorts) devant prendre effet au moment où les conditions sont remplies doit être d'un type affectant le jeteur de sorts, comme *feuille morte* ou *lévitation*. Cependant, si ces conditions peuvent être d'ordre général, elles doivent être claires. Dans tous les cas, le *déclencheur de la Simbule* déclenche le sort (ou la séquence de sorts) au moment même où les conditions sont remplies. Ainsi, le jeteur de sorts ne peut décider d'annuler le sort.

Focaliseur : un diamant d'une valeur minimale de 1500 po.

Déguisement de mort-vivant

Illusion (hallucination)
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : 1 mort-vivant corporel
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : aucun (inoffensif)
Résistance à la magie : non (inoffensif)

Le jeteur de sorts modifie l'apparence d'un mort-vivant, ce qui inclut ses vêtements, armure, armes et équipement. Il peut mesurer jusqu'à 30 cm de plus ou de moins, paraître plus mince ou plus gros. Par contre, il lui est impossible d'altérer le type de corps de la créature. Par exemple, un nécrophage peut avoir l'air d'un humain, d'un humanoïde ou d'une créature bipède à l'apparence humaine. Hormis cela, l'importance du changement apparent ne dépend que du jeteur de sorts. On peut lui ajouter ou lui retirer un trait mineur, comme un grain de beauté ou une barbe, ou bien lui donner l'apparence d'une créature totalement différente.

Toutefois, le sort ne confère pas les pouvoirs et manières de la forme choisie. Il n'altère pas non plus les capacités tactiles (le toucher) et auditives (l'ouïe) du mort-vivant et de son équipement. Ainsi, une hache d'armes ayant l'apparence d'un poignard n'en restera pas moins une hache d'armes.

Note : les créatures interagissant avec le mort-vivant (par exemple, celles qui le touchent et éprouvent une sensation ne correspondant pas à ce qu'ils voient) ont le droit d'effectuer un jet Volonté afin de reconnaître la nature hallucinatoire de l'illusion.

Focaliseur : le cocon d'un sphinx tête de mort.

Déguisement mineur

Transmutation
Niveau : Bard 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 heure

Le jeteur de sorts use de cette magie pour modifier très légèrement son apparence. Le sort ne change en rien ses traits principaux ni son corps. Il peut colorer ses cheveux, rider son visage, lui offrir une belle cicatrice ou lui noircir les dents. Ce sort lui confère également un bonus d'aptitude de +2 à un jet de Déguisement. Ce bonus disparaît au terme du sort s'il n'a pas été utilisé. Il n'est en aucun cas cumulable avec les bonus de *modification d'apparence* et de *changement d'apparence*.

Déliquescence squelettique de la Simbule

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Les os et autres tissus solides du sujet sont transformés en bouillie, ce qui fait de lui une étrange créature semblable à une vase. Ne pouvant supporter le poids de sa forme habituelle, il s'effondre sur-le-champ en une masse informe. Sa valeur de Dextérité tombe à 1, sa vitesse de déplacement devient nage 3 mètres et il ne peut plus attaquer, parler, porter quoi que ce soit ou lancer des sorts dotés de composantes gestuelles. Par contre, il lui est toujours possible d'user de pouvoirs magiques et surnaturels. Il est impossible de le prendre en tenaille et il est immunisé contre les coups critiques.

Ce sort sert habituellement à punir ou à mettre hors de combat un adversaire sans le tuer.

Destin propice

Invocation (guérison)
Niveau : Prê 7 (Tymora)
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Zone d'effet : créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau ou jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : aucun (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet du sort est enveloppé d'une aura le soignant sur-le-champ si jamais il venait à subir une attaque censée le tuer (en d'autres termes, si ses points de vie devaient descendre sous la barre de -9). Si tel est le cas, donc, le sort de *destin propice* est activé et la cible bénéficie d'une *guérison suprême*. Si l'attaque est d'un type pouvant être soigné par la *guérison suprême* (maladie, perte de points de vie, affaiblissement de caractéristique, ou poison), la cible ne meurt pas car elle est sauvée par le sort susdit. Si le résultat de l'attaque ne peut pas être soigné par une *guérison suprême* (diminution de caractéristique, vieillesse, niveaux négatifs, *désintégration*, effet de mort), le sort de *destin propice* n'est d'aucune utilité.

Si le sort est lancé sur un mort-vivant, il génère une *mise à mal* au lieu d'une *guérison suprême*.

Détection des croisements

Divination
Niveau : Bard 0, Dru 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m ou 1,5 km (voir description)
Zone d'effet : un quart de cercle partant du jeteur de sorts
Durée : concentration jusqu'à 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Si la visibilité le permet, le jeteur de sorts peut distinguer les croisements féeriques situés dans les 18 mètres. Un tel croisement prend l'apparence d'une ombre bleutée en forme de croix. Le jeteur de sorts perçoit la nature du croisement et n'est trompé ni par les faux ni par les illusions. En revanche, *détection des croisements* ne lui donne aucune information quant à l'endroit où mène le chemin de traverse.

Si le croisement le plus proche se trouve à moins de 1,5 km, mais qu'un obstacle ou la distance empêche le jeteur de sorts de le voir, il en découvre tout de même la direction générale.

Chaque round, il peut se tourner pour examiner une nouvelle direction. Pour plus de détails sur les croisements, reportez-vous au chapitre précédent.

Disque d'absorption

Abjuration [force]
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : V, G, M, PX
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : roue magique de 1,50 m de rayon
Durée : voir description
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (voir description)

Le jeteur de sorts crée un disque d'énergie magique de 3 mètres de diamètre et de 60 cm d'épaisseur. Le disque est intangible et invisible au moment de sa création. Lorsqu'un sort ou pouvoir magique est utilisé dans le rayon de 1,50 m du *disque d'absorption*, il s'active, absorbe l'énergie magique, puis se met à luire et à tourner, produisant ainsi autant de lumière qu'une torche. Le disque absorbe de la même manière la plupart des sorts le visant. Il se comporte comme s'il s'agissait d'un *sceptre d'absorption* doté d'une capacité illimitée. À mesure que le temps s'écoule (1 heure par niveau de sort absorbé), le disque ralentit, s'arrête, puis devient pâle et translucide. Toutefois, il reste capable d'absorber de l'énergie magique indéfiniment.

Si un *disque d'absorption* activé entre en contact avec un objet magique de type permanent (ni charges ni usage unique), il détruit ce dernier et explose, infligeant 1d6 points de dégâts d'énergie par niveau de lanceur de sorts (maximum 20d6) à toutes les créatures situées à portée, s'annihilant du même coup.

Toute forme de magie déjà existante lorsque le *disque d'absorption* est créé (comme une *glyphe de garde*), ou amenée dans la zone (comme une créature bénéficiant d'un sort d'*invisibilité*) n'est pas absorbée, sauf si elle vise directement le fruit de ce sort (comme une *zone d'antimagie*). Un sort de *détection de la magie* lancé hors de la portée du *disque d'absorption* détecte celui-ci normalement. En cas d'utilisation d'un sort de *désintégration*, le *disque d'absorption* explose comme s'il était entré en contact avec un objet magique.

La préparation de sorts dans la lumière fournie par un *disque d'absorption* prend moitié moins de temps qu'habituellement.

Composantes matérielles : un disque en os poli, l'une des larmes du jeteur de sorts et une roue en argent d'une valeur de 1000 po.

Coût en PX : 250 PX.

Doux rappel de Nybor

Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Ens/Mag 1 (Magicien Rouge)
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante
Durée : 2 rounds
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Autrefois, ce sort était très populaire auprès des esclavagistes et autres individus souhaitant que leurs serviteurs travaillent un peu plus vite. Néanmoins, les Magiciens Rouges en ont fait un sort de combat. Le sujet ressent une douleur aussi vive qu'aiguë, et celle-ci l'hébète (il ne peut pas entreprendre la moindre action, mais est capable de se défendre normalement). Le sujet est victime d'un malus de -1 à la plupart des jets (parmi lesquels ceux d'attaque, de sauvegarde, de caractéristique et de compétence) pendant la durée du sort. Cependant, il bénéficie dans le même temps d'un bonus de circonstances de +2 en Force.

Focaliseur : une baguette d'au moins 30 centimètres de long.

Dragon funeste

Nécromancie [Mal, mental, terreur]
Niveau : Pré 7
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau (T)

Le jeteur de sorts invoque des puissances maudites visant à le ceindre d'un cocon en forme de dragon constitué d'os et d'énergie négative. Ce cocon confère un bonus d'armure naturelle de +4 et un bonus de parade de +4 à la classe d'armure, sans oublier 1 point de vie temporaire par niveau de lanceur de sorts (maximum +20). On considère que le jeteur de sorts est armé lorsqu'il effectue des attaques à mains nues et il inflige des dégâts comme si ses membres étaient des épées courtes. Il peut également attaquer à l'aide de sa main non directrice, ce qui lui vaut alors les pénalités normales du combat à deux armes (cf. table 8-2, page 125 du *Manuel des Joueurs*). Le *dragon funeste* empêche le jeteur de sorts de lancer des sorts dotés de composantes gestuelles, matérielles ou de focaliseurs (mais pas de focaliseurs divins). Cependant, il n'entrave en rien ses actions et déplacements.

Par une action simple, le jeteur de sorts peut générer un cône de *terreur* ou effectuer une attaque de contact au corps à corps pour infliger une *blessure critique* à l'encontre de la créature touchée.

Durcissement

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : un objet d'un volume de 0,25 m^3/niveau (voir description)
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort accroît la solidité des matériaux (cf. table 8-12, page 136 du *Manuel des Joueurs*). Il devient difficile de déchirer du papier, de briser du verre, de couper du bois, etc. Pour chaque tranche de 2 niveaux de lanceur de sorts, ajoutez 1 point de solidité au matériau visé par le sort. Toutefois, cette augmentation de solidité n'améliore que la résistance aux dégâts du matériau en question, le durcissement n'affecte rien d'autre. Par exemple, une épée longue (considérez l'acier comme du fer, solidité de base égale à 10) affectée par un sort de *durcissement*

lancé par un magicien de niveau 12 affichera désormais une solidité de 16 dès lors qu'il s'agira d'ignorer les dégâts infligés par un individu usant de l'action frapper une arme. Les points de vie, modificateurs d'attaque et de dégâts, et autres facteurs ne sont pas affectés. En outre, le sort de *durcissement* n'affecte en rien la résistance de l'objet aux autres formes de transformation. La glace n'en fond pas moins, le papier et le bois brûlent toujours, la roche se transforme en boue si l'on use du sort adéquat, etc.

Durcissement affecte jusqu'à 0,25 m³ (un cube de 65 cm d'arête) par niveau de lanceur de sorts. Si on le lance sur du métal ou du minerai, le volume affecté est divisé par dix (soit un cube de 30 cm d'arête par niveau).

Échelle d'énergie

Évocation [force]
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : une échelle d'énergie de 18 m de long maximum
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le jeteur de sorts crée une échelle d'énergie transparente. Celle-ci fait 60 cm de large et 3 à 18 m de long, chaque échelon étant séparé du suivant par 30 cm. Comme il s'agit d'un objet constitué d'énergie, il est capable de bloquer les créatures intangibles et éthérées ou de servir d'arme contre celles-ci. Cependant, ces créatures peuvent traverser les murs ou le sol pour contourner l'échelle si elle constitue une barricade. En outre, seules les créatures capables de manier des armes de 3 m de long au moins peuvent utiliser l'échelle comme une arme offensive. Celle-ci pèse 500 grammes et peut soutenir une masse de 50 kg par niveau de lanceur de sorts. Tout ce qui est capable d'anéantir un *mur de force* est également à même de la détruire.

Focaliseur : un échelle en argent miniature.

Échange insidieux

Transmutation [téléportation]
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cibles : le jeteur de sorts et une autre créature
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

La créature concernée et le jeteur de sorts échangent la place qu'ils occupent (comme s'ils usaient de *porte dimensionnelle* au même moment), mais également leur apparence (comme s'ils étaient sous l'effet d'une *modification d'apparence*). La cible a le droit d'effectuer un jet de sauvegarde pour résister au sort (mais le jeteur de sorts est automatiquement affecté).

Si le jeteur de sorts et/ou la créature ne satisfont pas aux conditions habituelles d'une *porte dimensionnelle*, ou si tous deux ont des corps si différents que la *modification d'apparence* ne saurait fonctionner, le sort échoue.

Toute magie pénétrant les déguisements (comme *vision lucide*) révèle l'identité du sujet, mais également celle du jeteur de sorts. Autrement, le jeteur de sorts est déguisé en cette autre créature, et *vice versa*, pendant la durée du sort. Les actions entreprises par le jeteur de sorts ou le sujet (parler de bien curieuse manière, attaquer ses " alliés ", etc.) peuvent se traduire par quelques jets de Déguisement, mais elles risquent également d'alerter autrui que quelque chose ne tourne pas rond. Le jeteur de sorts bénéficie d'un bonus de +10 aux jets de Déguisement visant à se faire passer pour le sujet.

Une fois le sort terminé, la créature et le jeteur de sorts revêtent leur apparence véritable mais ne changent pas de nouveau de place.

Éclaboussure d'acide

Invocation (création) [acide]
Niveau : Ens/Mag 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : un projectile d'acide
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts projette une petite bille d'acide sur un ennemi. S'il réussit un jet d'attaque de contact à distance, le sort inflige 1d3 points de dégâts d'acide. S'il le rate, il n'y a pas d'effet d'aspersion.

Effritement

Transmutation
Niveau : Dru 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 structure ou 1 créature artificielle
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, partielle (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Les forces de l'érosion usent une structure artificielle comme un pont en pierre, un édifice en bois, un mur en métal ou tout autre objet qui ne soit pas naturel.

Le sort inflige à l'objet 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (la solidité ne compte pas), jusqu'à un maximum de 15d6. Il n'affecte pas les créatures vivantes. En revanche, il endommage les créatures artificielles. La taille maximale de l'objet affecté dépend du niveau de lanceur de sorts. S'il lance ce sort sur un objet d'une taille plus grande que celle qu'il peut affecter, la magie échoue.

Niveau	Taille de l'objet affecté
Jusqu'à 15	Très grand (TG)
16-18	Gigantesque (Gig)
19-20	Colossal (C)

Épuration resplendissante d'Elminster

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 9
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Zone d'effet : une sphère luisante/niveau
Durée : 10 minutes/niveau ou jusqu'à épuisement
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le jeteur de sorts crée plusieurs sphères flottantes et argentées, chacune de 15 cm de diamètre. Ces sphères apparaissent sous la forme d'une spirale au-dessus de sa tête ou autour de son corps et le suivent à la vitesse de 18 mètres par round maximum. Elles interceptent toute magie hostile, annulant les sorts et pouvoirs magiques le ciblant ou dont la zone d'effet s'étend à sa personne. Une sphère est utilisée par niveau de sort annulé. Ainsi, un sort d'*exécution* (Prê 5) détruirait cinq sphères. Dans le cas d'un sort à zone d'effet, le sort est annulé dans son intégralité. Si le jeteur de sorts ne dispose pas d'assez de sphères pour annuler un sort, celles-ci restent et le sort fonctionne normalement.

Par une action simple, le personnage peut déplacer une ou plusieurs sphères de 18 m maximum. Elles le suivent par défaut, à moins qu'il ne les envoie vers une autre zone. Si le personnage sort de leur portée, elles restent en arrière et fonctionnent normalement où elles se trouvent.

Les sphères n'affichent aucun caractère physique, n'offrent ni abri ni camouflage et épousent les formes d'espaces étroits de 15 cm sans que leur fonctionnement n'en soit altéré. Elles ne peuvent traverser les objets solides et effets de force. Enfin, il est impossible de les endommager en usant d'attaques physiques ou magiques, sauf si elles sont à même de dissiper ou d'annuler la magie (*dissipation de la magie, zone d'antimagie*, etc.).

Empreintes fraîches

Divination
Niveau : Écm 3, Rôd 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 heure/niveau

Le jeteur de sorts distingue les traces comme si elles étaient encore fraîches. Il lui faut d'abord les déceler normalement, en réussissant un jet de Fouille ou de Sens de la nature, mais le sort élimine les pénalités de pistage dues au passage du temps et aux intempéries. Ce sort n'a aucun effet pour les pistes vieilles de plus de trente jours.

Emprise de pierre

Invocation (création)
Niveau : Dru 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/ niveau)
Zone d'effet : 1 carré de 3 m de coté/ niveau
Durée : 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde :
voir description
Résistance à la magie : oui (objet)

Le sort invoque d'épais bras de pierre jaillissant d'un rocher ou d'une formation rocheuse lorsque quelqu'un passe tout près. Chaque carré de la zone d'effet renferme un bras de pierre.

Les bras tentent d'engager une lutte avec toute créature pénétrant leur zone. Chacun a une Force de 20 et un bonus de base à l'attaque de +1/niveau de lanceur de sorts (plus le bonus de Force). Les bras sont de taille M. Dès lors que l'un d'eux arrive à agripper une victime, il inflige automatiquement 1d6+5 points de dégâts par round. Un bras conserve sa prise jusqu'à ce que le sujet parvienne à s'échapper, ce qui explique qu'ils retiennent leurs victimes bien après qu'elles soient mortes. Chacun possède 1 pv/niveau de lanceur de sorts, une CA de 18, une solidité de 8 et les jets de sauvegarde du jeteur de sorts.

Avant de passer à l'attaque, les bras se trouvent sous la surface de la pierre. On peut les découvrir (mais pas les désamorcer) tels des pièges magiques.

Ennemi éternel de la non-vie

Abjuration [Bien]
Niveau : Prê 9 (Lathandre)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature/5 niveaux
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde :
aucun (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le jeteur de sorts confère à une ou plusieurs créatures le pouvoir spécial de détruire les morts-vivants.

Tous les sujets bénéficient de *protection contre les énergies négatives*. Cependant, le jet visant à résister à une attaque d'énergie négative bénéficie d'un bonus de sainteté de +10. Les sujets sont aussi immunisés contre les attaques spéciales des morts-vivants (affaiblissement temporaire de caractéristiques, diminution permanent de caractéristiques, maladie ou poison). Les créatures affectées par le sort peuvent également effectuer des attaques à distance et au corps à corps contre les morts-vivants éthérés et intangibles, comme si elles disposaient d'armes *spectrales*. Enfin, elles bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA contre les attaques des morts-vivants.

Entrailles de la terre

Abjuration
Niveau : Dru 4, Hat 4, Rôd 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : le jeteur de sorts et 1 autre créature/niveau
Durée : 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

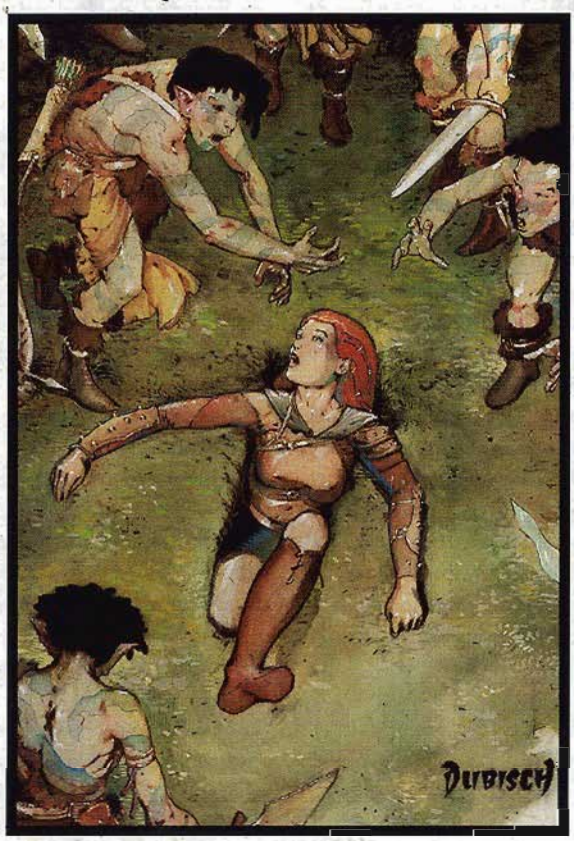
Le jeteur de sorts s'enfonce dans une bulle protectrice souterraine, juste au-dessous de l'endroit où il se tient. Les spectateurs qui l'entourent le voient s'enfoncer dans le sol comme si la terre s'ouvrait sous ses pieds et l'engloutissait. Il lui est impossible de s'enfoncer dans les *entrailles de la terre* en traversant une couche de pierre ou de roche. Le sol doit bel et bien être labourable.

Les *entrailles de la terre* tiennent le jeteur de sorts à l'abri à 3 mètres sous la surface du sol. Tout individu protégé par les *entrailles de la terre* ne saurait être détecté par le biais d'un sort de divination d'un niveau inférieur au 5e.

Une créature supplémentaire par niveau de lanceur de sorts peut accompagner le jeteur de sorts dans les *entrailles de la terre*. Encore faut-il que toutes les créatures qu'il emmène se touchent les unes les autres (en formant un cercle, par exemple).

Une fois dans les *entrailles de la terre*, on peut respirer. Cependant, l'étroitesse empêche de lancer des sorts dotés de composantes gestuelles. Par contre, il est possible de parler aux autres personnes affectées par le sort. Enfin, il est impossible de voir ou d'entendre ce qui se passe à la surface sans user de magie.

Le jeteur de sorts peut mettre un terme au sort quand bon lui semble, mais ceux qui l'accompagnent en sont incapables. Une fois la durée du sort achevée, tous les individus présents dans les *entrailles de la terre* réapparaissent à l'endroit où ils se tenaient avant que la magie ne prenne effet.



Entrailles de la terre

Enveloppe acide de Mestil

Invocation (création) [acide]
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G, M, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau (T)

Le jeteur de sorts s'enferme dans une enveloppe d'acide qui ne lui fait aucun mal. Celle-ci ne l'empêche ni de respirer ni de lancer des sorts. Toute créature le frappant à l'aide d'une partie de son corps lui inflige des dégâts normaux. Cependant, l'assaillant subit 1d6 points de dégâts d'acide +2 par niveau de lanceur de sorts. Les armes conférant un grande allonge, comme la lance, ne mettent donc pas en danger leur utilisateur face au sort. L'enveloppe acide ne protège le jeteur de sorts contre aucune forme d'attaque, pas même le feu.

Toute créature que le jeteur de sorts chevauche subit automatiquement des dégâts à chaque round, comme si elle était en contact avec une *prise corrosive*. Comme la monture tente de désarçonner cette source de douleur, le jeteur de sorts doit réussir un jet d'Équitation (DD 30) lors de chaque round pour rester en selle.

Le jeteur de sorts peut effectuer des attaques de contact au corps à corps, comme s'il usait du sort de *prise corrosive*. Une créature l'avalant ne subit aucun dommage si son estomac inflige des dégâts d'acide.

Composantes matérielles : une poignée de fourmis rouges (vivantes ou mortes).

Focaliseur : une sculpture de verre représentant un humanoïde.

Escalade facilitée

Transmutation
Niveau : Rôd 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : voie verticale de 3 m de large et de 6 m de haut/niveau
Durée : 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Le jeteur de sorts crée un grand nombre de prises à la surface d'une falaise, d'un tronc d'arbre et de quelque autre obstacle vertical. La surface escaladée devient l'équivalent d'un mur en ruine (DD 10 pour ce qui est de l'escalader).

Étoile bénie

Abjuration
Niveau : Prê 7 (Mystra)
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau (T)

Un amas d'énergie luisant apparaît près de l'épaule du jeteur de sorts, offrant autant de lumière qu'une simple bougie. Celui-ci a trois fonctions et le jeteur de sorts peut activer celle de son choix par une action libre lors de son tour.

Renvoi des sorts : l'*étoile bénie* peut renvoyer 4 à 7 niveaux de sorts (1d4+3), comme le sort *renvoi des sorts*. Tout niveau de sort renvoyé l'est pour la durée de l'*étoile bénie* (elle ne recouvre pas ces niveaux dépensés chaque fois que le jeteur de sorts opte pour cette fonction). Si tous les niveaux de sorts sont utilisés, cette fonction cesse d'œuvrer, mais pas les autres.

Abri : étoile bénie confère au jeteur de sorts un bonus d'abri de +10 à la CA sans que cela n'affecte ses actions.

Éclair de feu : l'*étoile bénie* projette un rayon d'énergie (attaque de contact à distance) contre une créature située à moins de 27 mètres, infligeant 1d4 points de dégâts de feu +1 point par tranche de 2 niveaux de lanceur de sorts (maximum +10).

Illustration de Michael Dubisch

Faveur d'Ilmater

Nécromancie
Niveau : Pal 4, Prê 4 (Ilmater)
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 créature consentante
Durée : 1 minute/niveau ou instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort a deux effets possibles :

- *Force d'âme divine :* le sujet est immunisé contre les dégâts temporaires, les effets de charme ou de coercition et les attaques fondées sur la douleur. Toute attaque (quelle soit présente au moment de l'incantation ou déclenchée par la suite) provoquant ces effets ou provoquant l'hébétement, l'épuisement, la fatigue, la nausée, le chancellement et l'étourdissement sont suspendus pendant la durée du sort (le sujet se réveille donc s'il avait sombré dans l'inconscience). Elle demeure consciente entre -1 et -9 points de vie et peut entreprendre une action partielle par round quand elle se trouve dans cet état. Cette variante dure 1 minute/niveau. Lorsque le sort s'achève, tout effet précédemment suspendu par la magie (comme la fatigue, face à laquelle il faut normalement 8 heures de repos) reprend son cours. Les effets venant à expiration pendant la durée du sort ne reprennent pas à son terme.
- *Pacte du martyr :* la cible et le jeteur de sorts échangent leur total de points de vie. Cette variante ne fonctionne que s'il dispose de plus de points de vie que la cible au moment où le sort est lancé. Si la cible était inconsciente et mourante, le jeteur de sorts sombre dans l'inconscience et devient mourant. Si la cible était inconsciente mais stabilisée, il en va encore de même pour le jeteur de sorts. Le sort ne transfère que les points de vie actuels, pas les points de vie temporaires. Enfin, la cible ne saurait dépasser son maximum de points de vie (tout point supplémentaire est perdu).

Les prêtres et paladins ne vénérant pas Ilmater baptisent ce sort selon le nom de leur propre divinité – *faveur de Torm*, par exemple.

Festivités

Enchantement (coercition) [mental, son]
Niveau : Bard 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : rayonnement de 4,50 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Les créatures situées dans la zone d'effet sont enivrées au fur à mesure que le jeteur de sorts entonne une chanson à boire. Pour obtenir les premiers effets du sort de *festivités*, le jeteur de sorts doit chanter durant 1 round entier au moins. Ensuite, chaque round supplémentaire accroît l'ivresse des cibles, comme précisé dans la table ci-dessous. Il n'est pas nécessaire que les sujets restent dans la zone d'effet. En revanche, les individus y pénétrant après l'incantation ne sont pas affectés. Les cibles ont droit à un jet de sauvegarde à l'abord du sort et les effets durent le temps du tour de chant du jeteur de sorts. Si celui-ci cesse de chanter, les effets cessent de s'aggraver et s'estompent après 1 round/niveau de lanceur de sorts.

Round	Effet
1	Aucun
2	Malus d'altération de -2 en Dex, Int et Sag
3	Nauséeux
4	Sans défense

Illustration de Brian Snoddy

Filet d'ombres

Filet d'ombres

Illusion (ombre) [obscurité]
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : jusqu'à 1 créature/niveau, toutes devant se trouver à 7,50 mètres ou moins les unes des autres
Durée : 3 rounds
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Des ombres volent en direction des créatures situées dans la zone, formant un filet obscur qui recouvre les cibles. Le filet ne gêne en rien les déplacements, mais une créature qui y est prise ne voit plus au-delà de 1,50 m, même si elle dotée de vision dans le noir.

Les plis du filet cachent la créature qui s'y trouve, lui octroyant ainsi un camouflage presque total (les attaques ont 40% de chances de rater). Le filet gêne également les attaques des sujets pris dans ses mailles, conférant un camouflage presque total aux créatures situées à moins de 1,50 m et un camouflage total aux créatures plus éloignées.

Flamme sombre

Évocation [feu]
Niveau : Prê 3 (panthéon drow)
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 0 m
Effet : une flamme dans la paume de votre main
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Des flammes noires apparaissent dans la main du jeteur de sorts. Il peut les lancer ou s'en servir pour toucher ses ennemis. Elles apparaissent dans la paume de sa main, et ne nuisent ni à son équipement ni à sa personne. Elles n'émettent pas la moindre lueur mais produisent autant de chaleur qu'un feu normal.

Le jeteur de sorts peut frapper ses adversaires en effectuant une attaque de contact au corps à corps, infligeant ainsi 1d4 points de dégâts de feu + la moitié de son niveau de lanceur de sorts (maximum +10). Il peut également choisir de les lancer comme une arme de jet, jusqu'à une distance de 36 mètres. S'il réussi une attaque de contact à distance (sans malus de portée), les flammes infligent autant de dégâts que pour une attaque au corps à corps. Un instant après que le jeteur de sorts ait lancé les flammes, d'autres réapparaissent dans sa main.

La *flamme sombre* reste invisible à une vision normale. Cependant, un individu doté de la vision dans le noir la verra aussi facilement qu'il distingue une flamme normale dans l'obscurité (ainsi, la *flamme noire* peut faire office de signal ou de balise pour les créatures douées de vision dans le noir).

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Fonte métallique de Ghorus Thot

Transmutation [feu]
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)
Cible : objet en métal pesant jusqu'à 2,5 kg/niveau
Durée : 1 round
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Le jeteur de sorts modifie les propriétés physiques d'un objet en métal afin qu'il coule comme de l'eau. Le métal en fusion conserve la même température mais s'écoule comme un liquide pendant 1 round avant de recouvrer son état solide habituel, adoptant le plus souvent la forme d'une mare. S'il s'agit d'un objet magique, il est brisé et inutilisable. Toutefois, un jeteur de sorts doté d'un don de création d'objet approprié saura le réparer.

Composante matérielle : une fiole renfermant une goutte de mercure.

Force de pierre

Transmutation
Niveau : Pal 2 (Moradin)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 heure/niveau

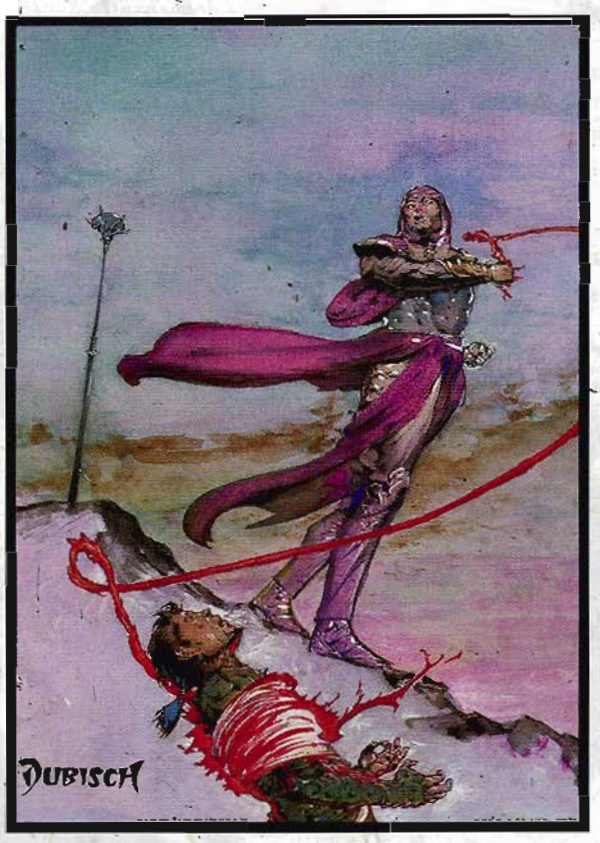
Le jeteur de sorts devient plus fort. Le sort lui octroie un bonus d'altération de Force de 1d4+1, qui modifie normalement ses bonus aux jets d'attaque et de dégâts au corps au corps, et de façon plus générale aux utilisations habituelles du modificateur de Force. Le sort s'achève instantanément si le jeteur de sorts n'est plus en contact avec le sol. Cela signifie que le jeteur de sorts ne peut pas sauter, charger, courir ou évoluer plus vite que ne l'autorise sa vitesse de déplacement dans un round (dans le cas contraire, ses pieds quittent le sol) sans mettre un terme au sort. Un mur ou plafond en pierre naturelle vaut pour un sol dans le cadre de ce sort (le jeteur de sorts peut donc escalader une paroi caverneuse sans perdre le bénéfice du sort).

Force du bélier

Transmutation
Niveau : Dru 0, Rôd 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau

Les attaques à mains nues du jeteur de sorts infligent davantage de dégâts.

Les mains du jeteur de sorts durcissent jusqu'à adopter la texture et la solidité de cornes de bélier. Ses attaques à mains nues infligent alors des dégâts normaux (pas temporaires) et on considère qu'il est armé. La dureté n'a aucun autre effet. Le jeteur de sorts peut donc lancer des sorts et manipuler des objets normalement.



Fouet mystique

Illustration de Michael Dubisch

Fouet mystique

Évocation [électricité, Mal]
Niveau : Prê 3 (Baine)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 0 m
Effet : fouet électrique
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts crée un long fouet d'énergie rougeâtre et fantomatique. Celui-ci apparaît dans sa main et ne le blesse jamais. Il l'emploie comme s'il s'agissait d'un véritable fouet, et qu'il était formé à son maniement. Tout coup porté à l'aide du *fouet mystique* est une attaque de contact à distance. Il inflige 1d8 points de dégâts d'électricité +1 point par tranche de deux niveaux de lanceur de sorts (maximum +5). Comme le fouet est immatériel, le modificateur de Force ne s'applique pas. Toute créature touchée doit réussir un jet de Vigueur ou être étourdie durant 1 round.

Quand le fouet touche sa cible, le jeteur de sorts peut le lâcher afin qu'il continue, seul, d'attaquer l'adversaire, ce qui permet au jeteur de sorts d'avoir la main libre. Le fouet exploite alors le bonus de base à l'attaque du jeteur de sorts. Cependant, il ne peut attaquer qu'une fois par round quand on le lâche. Dans le cas où sa cible sombre dans l'inconscience, meurt ou est détruite, le fouet revient dans les mains du jeteur de sorts lors de son action suivante. Si celui-ci ne s'en saisit pas durant le round où il revient, il se dissipe. Dans le cas inverse, le jeteur de sorts peut s'en servir contre une autre créature et le cycle recommence.

Équilibre naturel

Transmutation
Niveau : Dru 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le jeteur de sorts prête des points de caractéristique à la cible.

Le jeteur de sorts subit un malus de 1d4+1 points à une caractéristique de son choix et la cible bénéficie d'un bonus d'altération de la même valeur à la même caractéristique (le jeteur de sorts n'a droit à aucun jet de sauvegarde pour éviter ce malus).

Si le jeteur de sorts lance ce sort une seconde fois dans l'heure qui suit, il subit 2d10 points de dégâts.

Frénésie sanguinaire

Transmutation
Niveau : Dru 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau

Le jeteur de sorts entre dans une rage semblable à celle d'un barbare, quoique moins efficace. Cette colère lui confère un bonus de Force et de Constitution de +2, un bonus de moral de +1 aux jets de Volonté, ainsi qu'un malus de -1 à la CA. Grâce à sa nouvelle Constitution, il gagne 1 pv/niveau global (qui disparaissent au terme du sort). Autrement, les effets sont identiques à ceux de la rage berserker des barbares (cf. page 25 du *Manuel des Joueurs*). Le jeteur de sorts ne peut utiliser de compétence requérant concentration ou patience. Enfin, au terme du sort, il est fatigué pour le reste de la rencontre.

Fureur du juste

Transmutation
Niveau : Pal 3
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau

En invoquant la puissance de son dieu, le jeteur de sorts s'emplit d'énergie positive. Cela lui confère 1d4 points de vie temporaires par niveau de lanceur de sorts (maximum 10d4), un bonus d'armure naturelle de +2, un bonus d'altération de +2 en Force et en Dextérité, et un bonus de sainteté de +2 aux jets de Vigueur. Tout mort-vivant le frappant à l'aide d'une partie de son corps inflige des dégâts normaux, mais il subit également 1 point de dégâts, comme si on lui avait lancé un sort de *soins superficiels*.

Garde squelettique

Nécromancie [Mal]
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : un ou plusieurs os de doigts
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Grâce à quelques osselets, le jeteur de sorts crée un certain nombre de squelettes loyaux. Tous sont de taille M, dotés des caractéristiques propres à leur type (cf. *Manuel des Monstres*). Par contre, en ce qui concerne leur renvoi, on considère qu'ils ont autant de DV que le jeteur de sorts a de niveaux. Ces squelettes comptent dans le nombre total de morts-vivants que le jeteur de sorts est capable de contrôler. Il peut en créer un par niveau de lanceur de sorts.

Contrairement au sort d'*animation des morts*, ces squelettes tentent de rester à moins de 18 mètres du jeteur de sorts. Ceux qui sortent de la portée restent inertes jusqu'au retour du jeteur de sorts.

Composantes matérielles : un os de doigt et une onyx d'une valeur de 50 po par squelette créé. Si l'os vient d'une créature de taille M, le squelette issu de cet os est du même type de créature.

Gloire du martyr

Abjuration
Niveau : Pal 4 (Ilmater)
Composantes : V, G, F, DF
Cibles : 1 créature/niveau

Ce sort est semblable à *protection d'autrui*, à l'exception des paramètres indiqués ci-dessus. Toutes les créatures visées sont liées au jeteur de sorts afin qu'il subisse la moitié des dégâts qui leur sont infligés.

Si le jeteur de sorts meurt alors que le sort fonctionne encore, ce dernier s'achève en une explosion d'énergie positive soignant 1d8 points de vie à toutes les créatures qui lui sont liées.

Grâce du chasseur

Transmutation
Niveau : Rôd 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : voir description

Cette transmutation permet de réaliser un tir de maître. La prochaine attaque du jeteur de sorts exécutée à l'aide d'un arc (si elle est réalisée avant la fin du round suivant) touche et offre une possibilité de coup critique. S'il ne tire pas durant le round suivant l'incantation de ce sort, son bénéfice est perdu.

Grand chêne

Illusion (hallucination)
Niveau : Rôd 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 3 rounds/niveau

Le jeteur de sorts puise dans les forces du chêne pour intimider davantage encore ses ennemis. Il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +10 aux jets d'Intimidation.

Grand coup de tonnerre

Évocation [son]
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : étendue de 1,50 m de rayon/niveau
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : non

Le jeteur de sorts produit un son bruyant, équivalent à celui d'un coup de tonnerre, accompagné d'une onde de choc. Le sort engendre alors trois effets. Premièrement, toutes les créatures situées dans la zone doivent réussir un jet de Volonté pour ne pas être étourdies durant 1 round. Deuxièmement, elles doivent réussir un jet de Vigueur ou être assourdies durant 1 minute. Enfin, elles doivent réussir un jet de Réflexes ou se retrouver à terre.

Focaliseur : une cloche en fer.

Gloire du martyr

Griffe glacée de Zajimarn

Évocation [froid]
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : griffe de glace de 3 m
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : non
Résistance à la magie : oui

Semblable à la *poigne de Bigby*, ce sort crée une griffe reptilienne de taille M entièrement constituée de glace. La griffe de glace bénéficie d'une attaque de lutte par round. Son bonus d'attaque pour engager la lutte est égal au niveau de lanceur de sorts + son modificateur d'Intelligence ou de Charisme (pour les magiciens et ensorceleurs respectivement) +7 pour la Force (24) de la griffe. Elle utilise le même modificateur pour ses jets de lutte. Lorsque la griffe réussit un jet de lutte, elle inflige des dégâts normaux pour une lutte (1d3 points + modificateur de Force). Par une action libre durant son round, le jeteur de sorts peut lui ordonner de blesser ou immobiliser sa cible. Lorsqu' elle parvient à agripper une proie, elle inflige 1d8 points de dégâts de froid par round en plus des autres dégâts infligés.

La griffe peut attaquer au cours du round où elle apparaît. Par une action simple, le jeteur de sorts peut lui ordonner de changer de cible. Elle attaque toujours depuis la direction du jeteur de sorts et ne bénéficie d'aucun bonus de prise en tenaille (elle ne permet pas non plus à un combattant de l'obtenir). Elle possède autant de points de vie que le jeteur de sorts lorsqu'il est indemne et une CA de 20 (naturelle +10). Elle subit des dégâts comme une créature normale, mais la plupart des effets magiques infligeant des dégâts ne l'affectent pas. La

Illustration de Michael Dubisch

griffe ne saurait franchir un *mur de force* ou une *zone d'antimagie*, elle subit tous les effets d'un *mur prismatique* ou d'une *sphère prismatique*, et elle effectue ses jets de sauvegarde comme le jeteur de sorts. Une *désintégration* ou une tentative de *dissipation de la magie* couronnée de succès en viennent à bout. Enfin, elle est immunisée contre le froid et subit deux fois plus de dégâts du feu.

Focaliseur : un gant de cuir blanc et un morceau de cristal translucide.

Griffes de la bête

Transmutation
Niveau : Dru 1, Rôd 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau

Des griffes jaillissent du bout des doigts du jeteur de sorts. Ainsi, ses mains deviennent des armes infligeant 1d6 points de dégâts. Si, habituellement, il inflige plus de 1d6 points de dégâts à mains nues, ces dommages ne changent pas. Tant que le jeteur de sorts reste sous l'effet de ce sort, on considère qu'il est armé.

Guérison de la foi

Invocation (guérison)
Niveau : Che 1, Pal 1, Prê 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible: créature touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Lorsque le jeteur de sorts impose les mains à une créature vivante, il canalise l'énergie positive afin de guérir 8 points de dégâts, +1 point par niveau de lanceur de sorts (maximum +5). Ce sort ne fonctionne qu'à l'égard des créatures affichant la même divinité patronne que le jeteur de sorts. Toute cible dénuée de divinité patronne ou dotée d'une divinité patronne différente n'est pas affectée par ce sort, même si celle-ci est normalement blessée par l'énergie positive.

Gueule du chaos

Abjuration [Chaos]
Niveau : Ens/Mag 9
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/ niveau)
Zone d'effet : émanation de 4,50 m de rayon
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts (voir description)
Résistance à la magie : oui (voir description)

Le jeteur de sorts crée une zone béante d'énergie pourpre et trouble ressemblant à une grande bouche. Ce champ d'énergie produit les effets suivants sur tout ce qui le touche ou y entre.

Premièrement, à l'exception du jeteur de sorts, toutes les créatures subissent 1 point de dégât de force par niveau de lanceur de sorts. La résistance à la magie s'applique aux dégâts (mais pas aux autres effets du sort). Les créatures ainsi affectées peuvent effectuer un jet de Volonté à chaque round pour réduire les dégâts de moitié.

Deuxièmement, l'énergie chaotique rend difficile toute concentration. Ainsi, lorsqu'un personnage se livre à une activité requérant quelque forme de concentration (comme l'incantation d'un sort ou l'utilisation d'un pouvoir magique), il lui faut réussir un jet de Concentration (DD 25 + niveau du sort) pour s'acquitter de sa tâche.

Ce sort n'inflige aucun dégât aux créatures du Chaos. Cependant, le problème de concentration les affecte normalement.

Composante matérielle : une mâchoire dotée de dents.

Griffe glacée de Zajimarn

Illustration de Michael Dubisch

Harmonie

Enchantement (coercition) [mental, son]
Niveau : Bard 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : variable (voir description)

Lorsque le jeteur de sorts joue de son instrument, chante une chanson, récite un épique poème ou profère des paroles d'encouragement, il insuffle à ses alliés une confiance inhabituelle.

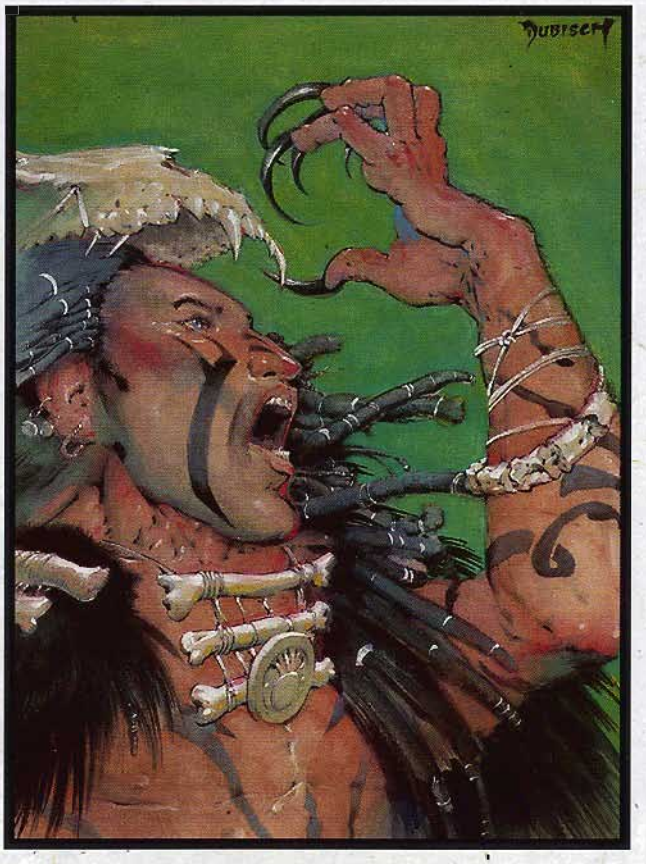
Sous l'effet de ce sort, le jeteur de sorts octroie un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre les charmes et la terreur, mais également un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque et de dégâts lorsqu'il utilise son pouvoir de barde d'encouragement.

L'effet dure aussi longtemps que celui d'encouragement. S'il n'use pas du pouvoir d'encouragement dans la minute suivant l'incantation du sort, l'*harmonie* prend fin.

Harpe fantôme

Divination
Niveau : Bard 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Cible : 1 objet
Durée : 5 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le jeteur de sorts prépare un objet qui archive et reproduit une chanson précédemment jouée ou chantée dans ses environs. Une fois lancé, le sort balaye un rayon de 15 mètres afin de trouver les vestiges d'un air joué durant la journée passée. Il enregistre alors ces notes. Si plusieurs chansons ont été jouées à cet endroit, la *harpe fantôme* évoque la dernière en date, en la reprenant depuis le début. Au moment où le jeteur de sorts dit : " Joue ", la *harpe fantôme* interprète la musique. L'air est joué encore et encore, jusqu'à ce que le jeteur de sorts lui ordonne de s'arrêter ou que le sort arrive à son terme. Par contre, la *harpe fantôme* n'enregistre pas les conversations. En raison des imperfections qu'elle présente, elle ne saurait reproduire la musique des bardes et autres effets magiques. Enfin, elle est incapable de lancer le moindre sort.



Griffes de la bête

Illustration de Michael Dubisch

Image appât

Illusion (chimère)
Niveau : Rôd 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : longue (120 m + 12 m/ niveau)
Effet : chimère imitant le jeteur de sorts et ses alliés situés dans les 15 mètres
Durée : 10 minutes/ niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (voir description)
Résistance à la magie : non

Le jeteur de sorts projette une image de ses compagnons et de lui-même afin de révéler les embuscades.

Ce sort crée une illusion fidèle incluant des composantes visuelles, olfactives, tactiles et thermiques. Elle reproduit à la perfection ce que les alliés du jeteur de sorts (situés dans les 15 mètres) et lui-même font au même moment. Si le terrain est sensiblement différent, ou si l'un des personnages entreprend une action que l'illusion ne saurait reproduire (par exemple, monter à un arbre alors qu'il n'y en a aucun dans la zone où se situe l'illusion), les protagonistes ont le droit d'effectuer un jet de sauvegarde. En outre, toute personne quittant la zone d'effet du sort disparaît de la chimère.

Infestation d'asticots

Nécromancie
Niveau : Dru 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 round/2 niveaux
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

En réussissant une attaque de contact au corps à corps, le jeteur de sorts infeste la cible de vers. Chaque round, ils causent un affaiblissement temporaire de Constitution de 1d4 points. Le sujet a également le droit d'effectuer un jet de Vigueur par round et le sort s'achève s'il en réussit ne serait-ce qu'un.

L'infestation peut être supprimée par un sort de *guérison des maladies* ou de *guérison suprême*.

Composantes matérielles : une poignée de mouches mortes et séchées.

Lame noire du désastre

Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 9
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : faille planaire en forme d'épée
Durée : concentration, jusqu'à 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts crée une faille planaire en forme d'épée noire d'environ 90 cm de long. L'épée frappe toute créature située à portée, comme le jeteur de sorts l'entend, en commençant au cours du round où il jette le sort. Lors de chaque round, l'épée réalise une attaque de contact au corps à corps contre la cible qui lui est désignée. Son bonus d'attaque est égal au bonus de base à l'attaque du jeteur de sorts, plus son bonus d'Intelligence ou de Charisme (pour les magiciens et ensorceleurs respectivement).

Toute chose frappée par l'épée subit 2d12 points de dégâts (passant outre la solidité des objets). L'épée offre une possibilité de coup critique sur un jet de 18-20 et elle est l'équivalant d'une arme +5 en ce qui concerne la réduction des dégâts. En cas de coup critique, la cible est victime des effets d'un sort de *désintégration* en plus des dégâts normaux de l'épée. Elle est capable de passer au travers de toute barrière magique de niveau inférieur ou égal à son niveau de sort. En revanche, elle ne peut pénétrer dans une zone de magie morte ou dans une *zone d'antimagie*. Elle peut également toucher les créatures éthérées et intangibles comme si elle constituait un effet de force.

L'épée frappe toujours depuis la direction du jeteur de sorts. Elle ne bénéficie d'aucun bonus de prise en tenaille et n'en confère pas davantage. Si elle dépasse la limite de portée du sort, ou encore si elle quitte le champ de vision du jeteur de sorts, la magie prend fin. Par une action simple, le jeteur de sorts peut lui ordonner d'attaquer une autre cible.

Un sort de *portail* permet de contrer une *lame noire du désastre*. Un sort d'*ancre dimensionnelle* lancé contre l'épée la dissipe automatiquement. Aucune attaque physique ne saurait l'endommager, mais une *dissipation de la magie*, une *sphère d'annihilation* ou un *sceptre d'oblitération* peuvent l'affecter. Face à une attaque de contact, sa CA est de 13.

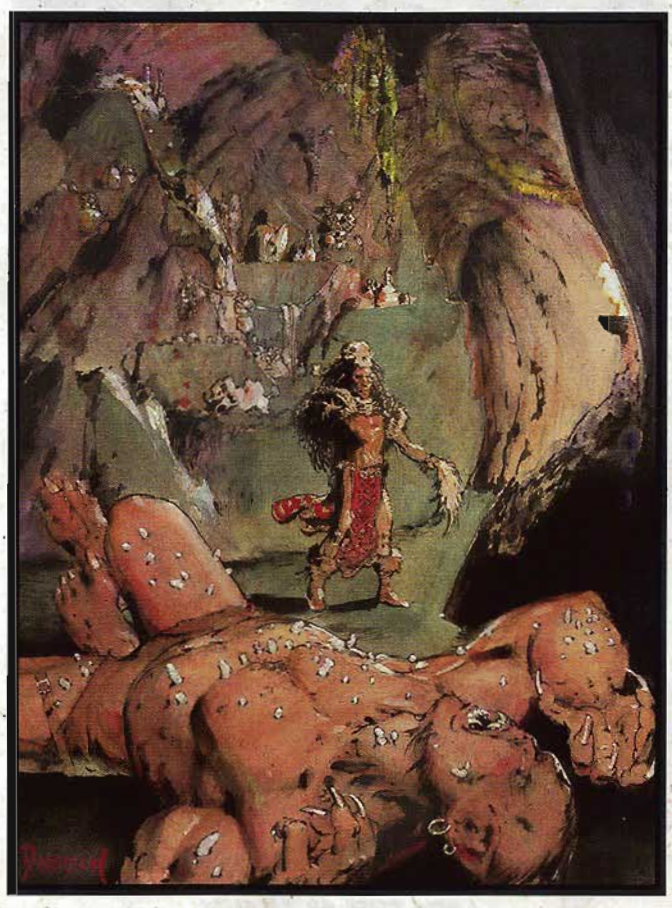
Lame persistante de Shelgarn

Évocation [force]
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : une petite lame
Durée : 1 round/2 niveaux
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts donne naissance à une minuscule lame d'énergie. Celle-ci vole avec une vitesse de déplacement de 12 mètres et attaque une créature située dans la zone, comme bon semble au jeteur de sorts. Elle peut d'ailleurs commencer au cours du round où le sort est lancé. Lors de chaque round, la lame attaque au tour du jeteur de sorts, frappant à l'aide d'un bonus de base à l'attaque égal à la moitié du modificateur de Charisme ou d'Intelligence du jeteur de sorts (ensorceleurs et magiciens respectivement), et infligeant autant de dégâts qu'une dague (coups critiques compris). Si un allié attaque également la créature, la lame se déplace lors du tour du jeteur de sorts afin de prendre la cible de flanc. Comme elle est constituée d'énergie, la lame est capable de frapper les créatures éthérées et intangibles. Elle dispose d'une CA de 14 (taille +2, Dex +2) et de 1 point de vie.

Durant chaque round suivant le premier, le jeteur de sorts peut entreprendre une action simple pour diriger la lame vers une autre cible, sans quoi elle attaque sans cesse la même. Si une créature ainsi attaquée possède une résistance à la magie, elle n'effectue de jet que lors du premier coup que porte au but la *lame persistante de Shelgarn*. Si la créature résiste, le sort est dissipé. Dans le cas contraire, la lame agit normalement à l'encontre de la créature jusqu'au terme du sort.

Focaliseur : une dague en argent.



Infestation d'asticots

Lien tellurien

Transmutation
Niveau : Dru 2, Hat 2, Rôd 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 heure/niveau

Le jeteur de sorts crée un lien étroit avec la nature et celui-ci lui offre un meilleur aperçu de son environnement. Ainsi bénéficie-t-il d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets de Déplacement silencieux, de Discrétion, de Dressage, d'Empathie avec les animaux, de Fouille, de Sens de l'orientation et de Sens de la nature.

Illustration de Michael Dubisch

Lien verbal

Divination
Niveau : Bard 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cibles : le jeteur de sorts et une créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le jeteur de sorts et une cible consentante sont capables de communiquer s'ils se trouvent sur le même plan, quelle que soit la distance les séparant. Chacun des protagonistes peut mettre un terme au sort quand il le désire. *Lien verbal* permet à chacun d'entendre la voix de l'autre uniquement, au volume désiré. Par contre, le sort ne transfère pas les bruits entourant chacun des protagonistes. Il fonctionne sur toutes les créatures, y compris les animaux, mais ne confère aucun pouvoir de compréhension des langages.

Lierre empoisonné

Invocation (création)
Niveau : Dru 7
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort est semblable à *bosquet de lierre*. Toutefois, les végétaux ainsi créés sont vénéneux (contact, 1d6 Dex / 2d6 Dex). Toute créature doit réussir un jet de Vigueur lorsqu'elle entre dans la zone pour la première fois, puis de nouveau 1 minute plus tard. Elle n'a pas à effectuer ce jet chaque fois qu'elle y revient (ou chaque round durant lequel elle y reste). Le jeteur de sorts est immunisé contre le poison du lierre qu'il crée. Enfin, il peut conférer cette immunité à un nombre de créatures égal à son niveau.

Lieutenant mort-vivant

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)
Cible : 1 mort-vivant
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le jeteur de sorts confie à un mort-vivant le commandement d'autres créatures mortes-vivantes qu'il contrôle. Le mort-vivant visé doit disposer d'une Intelligence de 5 ou plus. Les autres morts-vivants que le jeteur de sorts contrôle obéissent à cette créature comme s'il s'agissait du jeteur de sorts. Toutefois, le jeteur de sorts peut leur donner des ordres normalement, et donc supplanter ceux de la cible du sort.

Lame noire du désastre

Illustration de Brian Snoddy

Linceul de mort-vivant

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau (T)

Le jeteur de sorts s'enveloppe d'un linceul d'énergie négative afin que les morts-vivants les plus stupides le prennent pour l'un des leurs et l'ignorent. L'apparence du jeteur de sorts ne change pas et, même si les morts-vivants intelligents comprendront tout de suite qu'il est vivant, ils voudront sans doute chercher à en savoir plus. Quand on l'utilise conjointement avec un déguisement ou une illusion permettant de se faire passer pour un mort-vivant, ce sort confère un bonus de +5 aux jets de Déguisement.

Si le jeteur de sorts attaque un mort-vivant, le sort cesse de fonctionner.

Lorsque le jeteur de sorts est sous l'influence du *linceul de mort-vivant*, les sorts de *blessure* le soignent et ceux de *soins* le blessent. En ce qui concerne les sorts et effets affectant spécifiquement les morts-vivants, on considère le jeteur de sorts comme l'un des leurs. Une tentative de renvoi ou d'intimidation réussie visant un mort-vivant ayant autant de dés de vie que le jeteur de sorts force celui-ci à réussir un jet de Volonté (DD 10 + modificateur de Charisme du jeteur de sorts), sans quoi il est pris de panique ou se recroqueville sur lui-même durant 10 rounds. Un renvoi censé détruire (ou prendre le contrôle) un mort-vivant ayant autant de dés de vie que le jeteur de sorts force

celui-ci à réussir un jet de Volonté (DD 15 + modificateur de Charisme du jeteur de sorts), sans quoi il est étourdi (ou charmé, comme s'il s'agissait d'un *charme-monstre*) durant 10 rounds.

Composante matérielle : poussière ou fragments d'os d'un mort-vivant détruit.

Mâchoires du loup

Transmutation
Niveau : Dru 4
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)
Effet : crée un ou plusieurs loups
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le jeteur de sorts transforme de petites sculptures de bois (une par tranche de 2 niveaux de lanceur de sorts) en loups apparaissant entre ses adversaires et lui. Ces loups agissent de leur propre chef mais n'en obéissent pas moins aux ordres mentaux du jeteur de sorts. Il s'agit de loups normaux, si ce n'est qu'ils disposent d'une résistance à la magie (13) et du pouvoir spécial de présence terrifiante (cf. *Manuel des Monstres*). Au terme du sort, les loups reprennent leur apparence de sculptures.

Focaliseurs : une sculpture de loup par animal créé.

Main d'ombre

Illusion (ombre)
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/ 2 niveaux)
Effet : main de 1,50 m
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts crée une main d'ombre de taille M. Celle-ci est d'un gris opaque, mesure 1,50 mètres de long et autant en largeur quand elle tend les doigts. Elle offre un abri de la même façon qu'une *main interposée de Bigby* (mais offre seulement un abri partiel conséquent), porte des charges comme le *disque flottant de Tenser*, frappe les adversaires du jeteur de sorts et désigne des gens ou objets du doigt.

Illustration de Brian Snoddy

Lierre empoisonné

Cible : créature touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

La main possède une CA de 18 (naturelle +6, parade +2) et la moitié du total de points de vie maximum du jeteur de sorts. Elle subit les mêmes dégâts que la *main interposée de Bigby* et bénéficie des mêmes jets de sauvegarde que le jeteur de sorts.

Par une action simple, le jeteur de sorts peut lui notifier un ordre, la faire changer de cible, ou la faire se déplacer tant qu'elle reste à portée. Quand elle ne reçoit pas d'ordre, la main suit le jeteur de sorts en restant toujours à la même distance de lui. Le sort prend fin si la main n'est plus à portée.

Si elle porte des objets et si on lui ordonne autre chose, la main lâche tout ce qu'elle tient pour s'acquitter de sa nouvelle mission (par une action simple, le jeteur de sorts peut lui demander de poser délicatement tout de qu'elle porte). Contrairement au *disque flottant de Tenser*, elle ne suit pas le jeteur de sorts à une distance fixe puisque celui-ci peut lui demander d'aller où bon lui semble.

Si on lui ordonne d'attaquer, la main flanque des claques en utilisant le bonus de base à l'attaque du jeteur de sorts (avec un modificateur de +4 pour sa Force de 18). Elle attaque depuis la direction du jeteur de sorts et inflige 1d6+4 points de dégâts. Enfin, il lui est impossible d'entreprendre des actions spéciales comme charger, engager une lutte ou faire un croc-en-jambe.

Main de feu

Évocation [lumière]
Niveau : Dru 1, Ecm 1, Hat 1, Prê 1 (Séluné), Rôd 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact

Le jeteur de sorts enveloppe sa main d'un amas de particules de lumière semblable à un crépitement permanent d'étincelles. Cette lueur affiche la couleur de son choix, qu'il est impossible de modifier une fois le sort lancé. La *main de feu* offre une luminosité égale à celle d'une chandelle mais aucune chaleur. En outre, elle ne saurait embraser quelque objet que ce soit.

La *main de feu* peut être utilisée telle une attaque de contact au corps à corps jusqu'à une fois par niveau. Quand elle touche une créature vivante, elle lui inflige 1d4 points de dégâts, +1 point/niveau (maximum +5). Contre les morts-vivants, la *main de feu* inflige 1d6 points de dégâts + 1 point/niveau (maximum +5).

Face aux cibles qui ne sont ni mortes ni vivantes (comme les créatures artificielles), elle ne produit aucun effet.

Main de Torm

Abjuration [voir description]
Niveau : Pal 4, Prê 4 (Torm)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 3 m
Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts crée une zone immobile de protection perméable aux individus de sa religion mais qui repousse les autres. La zone protégée affiche une frontière luisante parfaitement visible, au-dessus de laquelle apparaît l'image fantomatique d'une main gigantesque. L'apparence de la main dépend de la divinité patronne du jeteur de sorts. Ainsi, il s'agit d'un gantelet de métal étincelant pour les prêtres de Torm, d'un gantelet de métal noirci et griffu pour les disciples de Baine et d'une grosse griffe monstrueuse pour ceux de Malar.

Les créatures dotées de la même divinité patronne que le jeteur de sorts, ou portant le symbole de sa divinité patronne, peuvent entrer et se déplacer au sein de la protection sans éprouver la moindre gêne. Les autres créatures tentant d'entrer ou d'évoluer dans la zone doivent réussir un jet de Vigueur ou être étourdies durant 1 round. Si la seule action d'une créature consiste à tenter de sortir de la zone, la protection ne la gêne en rien.

Les prêtres et paladins vénérant d'autres divinités que Torm appellent ce sort en y ajoutant le nom de leur dieu – *main d'Ilmater*, par exemple. Ce sort affiche les composantes d'alignement de la divinité patronne du jeteur de sorts. Ainsi, dans le cas de Torm, il s'agit d'un sort de la Loi et du Bien.

Main divine

Évocation [voir description]
Niveau : Che 2, Pal 2, Prê 2
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif) (voir description)
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts offre au sujet une aura protectrice d'énergie divine lui octroyant un bonus aux jets de sauvegarde. Si sa divinité patronne n'est pas d'alignement mauvais, il s'agit d'un bonus de sainteté de +2 et c'est un sort du Bien. Si sa divinité patronne est mauvaise, il s'agit d'un bonus de malfaisance de +2 et c'est un sort du Mal.

Ce sort ne fonctionne qu'à l'égard des créatures dotées de la même divinité patronne que le jeteur de sorts ou du même alignement que sa divinité patronne. Quand on le lance sur une créature ne remplissant pas ces critères, le sort ne produit aucun effet.

Main tranchante de Laeral

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau (T)

Le jeteur de sorts altère la structure de sa main afin qu'elle devienne aussi dure et tranchante qu'une lame. Cette main bénéficie donc d'un bonus d'altération de +2 aux jets d'attaque et de dégâts lorsque d'une attaque à mains nues. En outre, il inflige des dégâts normaux plutôt que temporaires. On considère qu'il est armé de cette main. Il peut l'utiliser normalement, si ce n'est qu'il lui est impossible de s'en servir pour lancer des sorts. Le bonus d'altération de sa main ne s'applique pas aux attaques de contact au corps à corps.

Maître des morts-vivants

Nécromancie [Mal]
Niveau : Prê 8 (Velsharoon)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 jour/niveau

Le jeteur de sorts augmente le nombre de DV de morts-vivants qu'il est capable de contrôler. Il ajoute 10 fois son niveau de lanceur de sorts à la limite de DV de morts-vivants qu'il peut contrôler. Une fois le sort arrivé à son terme, il perd le contrôle de ces morts-vivants supplémentaires, comme s'il les avait volontairement libérés de son emprise.

Maîtrise de la terre

Transmutation
Niveau : Dru 7
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : instantanée

Le jeteur de sorts traverse la terre pour atteindre la destination de son choix.

Le déplacement est instantané et n'est soumis à aucune limite de distance (par contre, la destination doit se trouver sur le même monde). Le jeteur de sorts doit simplement penser à l'endroit où il désire se rendre.

S'il ne songe à aucun endroit précis, la terre l'emporte à la périphérie de la zone générale imaginée. Par exemple, si le jeteur de

sorts souhaite se rende dans les Plaines étincelantes et s'il ne se souvient d'aucun endroit précis, la terre l'emmènera à la plus proche frontière de cette région.

La terre ne garde jamais ainsi un jeteur de sorts en son sein. Elle le ramène toujours à la surface, même s'il lui est impossible de l'emmener jusqu'à la destination désirée. Toutefois, elle l'emmène toujours aussi loin que possible. Les structures souterraines artificielles ne gênent pas le déplacement du jeteur de sorts tant qu'il parvient à les contourner.

Ce sort ne fonctionne que sur le Plan Matériel.

Focaliseur : un fossile animal.

Maîtrise des airs

Transmutation
Niveau : Dru 2
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau

Des ailes translucides (d'oiseau ou de chauve-souris, au choix du jeteur de sorts) apparaissent au niveau de ses omoplates.

Le jeteur de sort vole avec une vitesse de déplacement de 27 mètres (18 m s'il porte une armure lourde ou intermédiaire) et une bonne manœuvrabilité. Sa vitesse est doublée lors d'une ascension et réduite de moitié lors d'une descente. User de *maîtrise des airs* demande autant de concentration qu'il en faut pour marcher, aussi est-il possible de combattre et de lancer des sorts tout en volant. Le jeteur de sorts peut charger mais pas courir, et il reste limité dans ce qu'il peut emporter par sa charge maximale (cf. Poids transportable, page 141 du *Manuel des Joueurs*) plus son armure.

Si le sort vient à expiration alors que le jeteur de sorts se trouve dans les airs, la magie s'évanouit lentement. Le jeteur de sorts tombe alors de 18 mètres par round pendant 1d6 rounds. S'il touche le sol durant ce laps de temps, il atterrit sans problème. Dans le cas contraire, il fait une chute égale au reste de la distance à couvrir, subissant 1d6 points de dégâts par tranche de 3 mètres. Une dissipation mettant un terme effectif à un sort, le jeteur de sorts fait une chute si la *maîtrise des airs* est dissipée.

Malédiction de la malchance

Transmutation
Niveau : Prê 2 (Beshaba)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : une créature vivante
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts maudit sa cible pour un temps, lui infligeant un malus de -3 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de caractéristiques et de compétences. *Malédiction de la malchance* est annulé par tout sort dissipant une *malédiction*.

Manipulation suprême

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : un objet ou une créature ne pesant pas plus de 5 kg par niveau de lanceur de sorts
Durée : concentration
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts désigne sa cible du doigt, puis la soulève et la déplace à volonté. Par une action de mouvement, il peut déplacer la cible de 6 mètres dans n'importe quelle direction. Cependant, le sort s'achève si la distance qui le sépare de l'objet excède la portée du sort.

Une créature peut annuler l'effet la visant ou visant un objet qu'elle possède en réussissant un jet de Volonté ou en usant de sa résistance à la magie.

La cible peut se déplacer verticalement, horizontalement, ou les deux à la fois. Elle ne peut sortir de la portée du sort.

Un objet peut être manipulé via télékinésie comme si on le tenait d'une main. Par exemple, il est possible de tirer un levier ou une corde, de tourner une clef, de faire tourner un objet, etc. Mais encore faut-il que la force requise entre dans la limite de poids. Le jeteur de sorts peut même défaire des nœuds simples. Cependant, les activités requérant un toucher délicat passent par un jet d'Intelligence (DD fixé par le MD).

Manteau magique

Abjuration
Niveau : Prê 6 (Mystra)
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le jeteur de sorts enveloppe le sujet d'une aura magique qui le protège contre un sort précis pour quatre niveaux de lanceur de sorts. Les sorts en question doivent être de 4e niveau ou moins et ne pas prendre effet par le biais d'une attaque de contact.

Lorsque que le sujet d'un *manteau magique* est la cible d'un sort (ou pris dans la zone d'effet d'un sort) contre lequel il est protégé, le manteau absorbe alors totalement l'énergie de celui-ci. Le sujet peut ensuite user de cette énergie absorbée de deux façons :

Guérison : la cible bénéficie d'un sort de *soins* du niveau du sort absorbé. Le sort de *soins* prend effet comme si le jeteur de sorts l'avait lui-même lancé sur la cible. Si cette dernière est incons-

ciente, le sort absorbé se transforme automatiquement en sort de *soins*, sans qu'on lui demande son avis.

Réception : l'énergie déclenche immédiatement un sort visant la cible. Le jeteur de sorts choisit ce sort lorsqu'il lance le *manteau magique*. Toutefois, celui-ci doit être un sort de 4e niveau ou moins préparé au moment de l'incantation, mais qui n'est pas perdu. Par contre, le jeteur de sorts ne perd ce sort préparé en aucune façon. Si le niveau du sort lancé par son adversaire est moins élevé que celui choisi par le jeteur de sorts, la cible est incapable d'activer l'effet prévu. Le sort que désigne le jeteur de sorts est lancé comme s'il le jetait lui-même sur la cible. Enfin, la durée du sort déclenchée peut être supérieure à celle du *manteau magique*.

Par exemple, le jeteur de sorts peut choisir *éclair* en qualité de sort absorbé par le *manteau magique*, puis *cercle magique contre le Mal* en qualité de sort dont bénéficiera le sujet. Ainsi, chaque fois qu'il se trouvera dans la zone d'un *éclair* (ou de quelque autre sort qu'aura choisi le jeteur de sorts), il bénéficiera sur-le-champ d'un *cercle de magie contre le Mal*.

Le *manteau magique* peut absorber 1d4 niveaux de sorts +1 par tranche de quatre niveaux de lanceur de sorts (maximum 1d4+5), après quoi il se dissipe. Si le *manteau magique* n'a pas la capacité nécessaire pour absorber un sort, il n'a aucun effet.

Marche des pierres

Transmutation [téléportation]
Niveau : Prê 6 (Baine)
Composantes : V, G, M (voir description)
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Cible : pierre touchée
Durée : permanente jusqu'à épuisement
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Le jeteur de sorts relie magiquement un lieu à un autre afin qu'une créature ou lui puisse prononcer un mot de commande et être téléporté à l'autre bout.

Avant l'incantation, le jeteur de sorts doit préparer les extrémités du lien, chacune devant être une surface de pierre de 1 m². Ces préparatifs demandent 1 heure et conviennent à plusieurs utilisations du sort tant que les pierres ne sont pas endommagées.

Une fois le sort lancé, les pierres sont soumises à un mot de commande que désigne le jeteur de sorts. Toute créature proférant ce mot de commande tout en se tenant sur l'une des pierres est instantanément téléportée sans erreur vers l'autre extrémité. Les pierres fonctionnent une fois par tranche de quatre niveaux de lanceur de sorts. À chaque fois, elles sont capables de transporter 25 kg par niveau de lanceur de sorts. Les créatures dépassant cette limite de poids ne sont pas transportées et comptent dans le capital d'utilisations de ce sort.

Composantes matérielles : la préparation de chacune des extrémités nécessite une sorte de pâte faite à partir de rubis et d'ambre, pour une valeur de 2500 po. Pour lancer le sort, il faut également se munir d'un diamant d'une valeur de 2500 po. Une fois le sort lancé, l'activation de l'une des pierres ne requiert aucune composante matérielle.

Marée guerrière

Transmutation
Niveau : Prê 5 (Xvim/Baine)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : le jeteur de sorts et jusqu'à 1 créature/niveau, toutes devant se trouver à 9 mètres ou moins les unes des autres
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : non et Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts dérobe son énergie à autrui. Les cibles autres que lui sont victimes d'un malus de circonstances de -2 aux jets de sauvegarde, d'attaque et de dégâts. Tant qu'un ennemi au moins est affecté par le sort, le jeteur de sorts bénéficie d'une action partielle supplémentaire par round. Si tous les ennemis affectés se libèrent du sort (mort, *zone d'anti-magie*, *dissipation de la magie* réussie, etc.), celui-ci prend fin. L'action partielle octroyée par ce sort n'est pas cumulable avec l'action partielle conférée par un sort ou effet de *rapidité*.

Marionnettiste

Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bard 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 créature
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts oblige le sujet à imiter ses actions. Le sujet reproduit donc fidèlement les mouvements du jeteur de sorts, mais est tout de même victime d'un malus de -4 en Dextérité et en Force. Il semble donc maladroit et la portée de ses actions est bien moins efficace que s'il les réalisait lui-même. Le jeteur de sorts peut ainsi pousser sa victime à commettre un acte suicidaire. Dans ce cas, celle-ci a le droit d'effectuer un jet de Volonté pour tenter de briser le sort. Si elle le réussit, elle s'effondre et reste sans défense dans un état comateux durant 1d4 rounds.

La prise de contrôle du sujet requiert une certaine concentration. Si celle-ci est brisée, le jeteur de sorts peut reprendre le contrôle du sujet par une action libre à son round.

En réussissant un jet de Psychologie (DD 15, ou DD 10 si le jeteur de sorts est également visible), toute personne observant une victime de ce sort est capable de dire qu'elle ne contrôle pas ses actes.

Marionnettiste n'offre au sujet aucun pouvoir extraordinaire, surnaturel ou magique, pas plus qu'il ne lui donne la possibilité de lancer des sorts, même si le jeteur de sorts use de tels pouvoirs pendant la durée du sort.

Masse d'Odo

Évocation [force]
Niveau : Prê 3 (Heaum)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 round
Portée : 0 m
Effet : masse d'énergie
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts crée une masse d'armes luisante qui apparaît dans sa main. Quand on s'en sert contre une créature, il faut effectuer une attaque de contact au corps à corps. Si celle-ci touche au but, la *masse d'Odo* inflige 1d6 points de dégâts de force par niveau de lanceur de sorts (maximum 10d6). Les créatures mortes-vivantes subissent +1 point de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum +10). Toute créature frappée par la masse doit réussir un jet de Vigueur ou être paralysée durant 1 round.

Lorsque le jeteur de sorts tient cette arme et qu'il est la cible d'un sort, il peut faire en sorte que la *masse d'Odo* absorbe ce sort.

La masse se trouve dans la main du jeteur de sorts, mais elle ne disparaît pas s'il lance un autre sort (contrairement aux sorts de contact que l'on retient, cf. page 126 du *Manuel des Joueurs*).

Lorsque la masse frappe une créature, absorbe un sort ou tombe de la main du jeteur de sorts, elle disparaît. Cependant, l'endroit même où elle disparaît luit tel un sort de *lumière* jusqu'au terme de la durée du sort.

Illustration de Sam Wood

Mélodie obsédante

Matrice de la Simbule

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau (T)

Le jeteur de sorts prépare une matrice magique lui permettant de stocker jusqu'à quatre sorts de 3e niveau ou moins, qu'il peut ensuite lancer individuellement par des actions libres. Le jeteur de sorts commence par jeter *matrice de la Simbule*, puis lance l'un des sorts à stocker lors de chacun des rounds suivants. À la fin du 4e round, la matrice se referme et il n'est pas possible d'y rajouter quelque sort, même s'il y reste de la place. On ne peut y emmagasiner que les sorts qu'il est possible d'altérer via le don Incantation rapide. Chaque sort placé dans la matrice inflige 1d6 points de dégâts au jeteur de sorts, qu'on ne peut soigner tant que la matrice existe.

Lorsque la matrice est active, le jeteur de sorts peut lancer l'un des sorts qu'elle renferme par une action libre. Cela compte comme un sort à incantation rapide, et il n'est donc pas possible d'activer un sort de cette matrice et de lancer un autre sort à incantation rapide durant le même round. Une fois un sort de la matrice lancé, il en disparaît. Tout sort de la matrice est considéré comme un sort préparé par rapport aux effets affectant les sorts préparés.

Dans le cas d'une *dissipation de la magie* réussie, tous les sorts de la matrice disparaissent. Une *zone d'anti-magie* réprime la matrice mais n'en déclenche pas le premier sort (la matrice est de nouveau active lorsque le jeteur de sorts quitte la *zone d'anti-magie*). Si le jeteur de sorts meurt, tous les sorts stockés dans la matrice disparaissent sans causer le moindre effet.

Focaliseur : un morceau d'ambre d'une valeur minimale de 500 po.

Mélodie obsédante

Enchantement (coercition) [mental, son]
Niveau : Bard 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cibles : 1 créature/niveau
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le chant ou poème du jeteur de sorts déprime considérablement les créatures intelligentes. Toute créature dotée d'une Intelligence supérieure ou égale à 10 est secouée (malus de moral de -2 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde).

Métamorphose diabolique

Transmutation [Mal]
Niveau : Ens/Mag 6 (Magicien Rouge)
Composantes : V, M
Durée : 1 minute/niveau

Ce sort est semblable à *métamorphose* (cf. page 232 du *Manuel des Joueurs*), à l'exception des paramètres ci-dessus et de ce qui suit. Le jeteur de sorts est capable d'adopter la forme de n'importe quel fiélon, démon ou diable qu'il est possible d'invoquer par le biais de *convocation de monstres I-V*. Il lui est impossible de passer d'une forme à une autre lors de la même utilisation du sort, mais par contre il gagne tout les pouvoirs extraordinaires, magiques et surnaturels de la créature choisie. Il devient alors un Extérieur. Ainsi, tous les sorts et effets blessant ou protégeant les Extérieurs mauvais l'affectent. Un sort qui le bannirait vers son plan d'origine met un terme à cette magie et le laisse chancelant durant 1 round par niveau de lanceur de sorts. Toutefois, cela n'expédie pas le jeteur de sorts vers un autre plan.

Composante matérielle : un os de fiélon, de demi-fiélon, de démon ou de diable.

Miasmes d'Igedrazaar

Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : rayonnement de 4,50 m de rayon
Durée : 1 round
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts invoque un nuage de brume grise. Ce brouillard toxique inflige 1d4 points de dégâts temporaires/niveau (maximum 5d4). Le fait de retenir sa respiration n'est d'aucune utilité face à ce sort.

Focaliseur : trois pierres polies grises.

Morsure du serpent

Transmutation
Niveau : Dru 3, Rôd 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : non

L'un des bras du jeteur de sorts se transforme en un serpent venimeux doté de crocs.

La morsure inflige 1d3 points de dégâts et transmet un venin toxique (1d6 Con/1d6 Con). En cas de réussite d'un jet de Vigueur (DD 10 + moitié du niveau de lanceur de sorts + modificateur de Sagesse du jeteur de sort), les effets sont annulés. Si la victime rate l'un de ses deux jets de sauvegarde, elle doit alors réussir un jet de Volonté (DD normal du sort), sans quoi elle est paralysée durant 1d4 rounds.

Le jeteur de sort ne peut tenir une arme dans la main transformée. Cependant, il peut parfaitement utiliser une arme ou lancer des sorts dotés de composantes gestuelles grâce à son autre main. S'il attaque à l'aide d'une arme et de sa main serpentine, il subit les malus liés au combat à deux armes (cf. table 8-2, page 125 du *Manuel des Joueurs*).

On ne peut bénéficier des effets que d'une *morsure du serpent* à la fois.

Mort de la non-vie

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 6, Prê 6
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : plusieurs créatures morts-vivantes situées dans un rayonnement de 15 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort anéantit les forces animant les morts-vivants, tuant ces derniers sur le coup.

Le sort détruit 1d4 DV de morts-vivants par niveau de lanceur de sorts (maximum 20d4). Les créatures disposant du nombre de DV le plus faible sont les premières affectées. Parmi celles qui ont le même nombre de DV, les premières touchées sont celles qui se trouvent le plus près du point d'origine du rayonnement.

Composante matérielle : de la poudre de diamant pour une valeur de 500 po au moins.

Mugissement d'Horizikaul

Évocation [son]
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, partiel
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts foudroie la cible en la submergeant de sons bruyants et aigus. Le *mugissement d'Horizikaul* frappe à coup sûr, même si le sujet se bat au corps à corps et s'il dispose d'un abri ou d'un camouflage autre que total. La cible subit 1d4 points de dégâts de son par tranche de 2 niveaux de lanceur de sorts (minimum 1d4, maximum 5d4) et doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être assourdie durant 1d4 rounds. Ce sort ne produit aucun effet quand il est lancé dans une zone de *silence*.

Mur de la Loi

Abjuration [Loi]
Niveau : Ens/Mag 4, Prê 4

Ce sort est semblable à *mur du Bien*, si ce n'est qu'il reproduit *cercle magique contre le Chaos* plutôt que *cercle magique contre le Mal*.

Mur du Bien

Abjuration [Bien]
Niveau : Ens/Mag 4, Prê 4
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : mur de 1 carré de 3 m de coté/niveau ou sphère (ou hémisphère) d'un rayon de 1,50 m/2 niveaux de lanceur de sorts
Résistance à la magie : oui (voir description)

Ce sort est semblable à *cercle magique contre le Mal* (cf. page 185 du *Manuel des Joueurs*), à l'exception des paramètres donnés ci-dessus. En outre, la barrière est immobile et peut être linéaire ou sphérique. L'un des côtés du mur, désigné par le jeteur de sorts, est le " côté hostile ". Le mur n'offre de protection que face aux attaques du Mal et bloque les mouvements des créatures mauvaises invoquées ou convoquées qui passent du côté hostile à l'autre. Les créatures mauvaises qui attaquent le jeteur de sorts depuis le côté inoffensif ne sont victimes d'aucune pénalité et les créatures mauvaises invoquées ou conjurées peuvent passer du côté inoffensif à l'autre sans le moindre problème.

Le *mur du Bien* doit être continu et ininterrompu au moment de sa création. S'il est lancé de telle manière qu'un objet ou une créature en brise la surface, le sort échoue.

Mur du Chaos

Abjuration [Chaos]
Niveau : Ens/Mag 4, Prê 4

Ce sort est semblable à *mur du Bien*, si ce n'est qu'il reproduit *cercle magique contre la Loi* plutôt que *cercle magique contre le Mal*.

Mur du Mal

Abjuration [Mal]
Niveau : Ens/Mag 4, Prê 4

Ce sort est semblable à *mur du Bien*, si ce n'est qu'il reproduit *cercle magique contre le Bien* plutôt que *cercle magique contre le Mal*.

Murmures blessants

Abjuration [son]
Niveau : Bard 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun (voir description)
Résistance à la magie : oui (voir description)

Le jeteur de sorts s'entoure de chuchotements qui blessent toute créature l'attaquant au contact. Tout ennemi le frappant à l'aide d'une partie de son corps ou d'une arme de corps à corps subit 1d6 points de dégâts de son +1 point par niveau de lanceur de sorts. Si la créature dispose d'une résistance à la magie, elle s'applique à ces dégâts. Les armes procurant une grande allonge, comme la lance, ne mettent pas leur utilisateur en danger.

On ne peut user de ce sort dans le but d'infliger des dégâts (en effectuant une attaque à mains nues ou en plaquant les murmures contre une cible). Le sort n'inflige donc de dégâts que si une créature touche le jeteur de sorts.

Natation véloce

Transmutation
Niveau : Dru 1, Ens/Mag 1, Rôd 1
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : oui (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La créature visée acquiert le pouvoir de nager à la vitesse de 9 mètres (ignorant du même coup l'encombrement et le poids de son armure), sans qu'il lui soit nécessaire d'effectuer le moindre jet de Natation. En outre, elle bénéficie d'un bonus racial de +8 aux jets de Natation visant à réaliser une action spéciale ou à éviter quelque péril. S'il nage en ligne droite, il lui est possible d'entreprendre une action de course.

Focaliseur : une pagaie en bois miniature.

Non-vie après la mort

Nécromancie [Mal]
Niveau : Prê 7 (Baine)
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Cible : créature consentante et vivante touchée
Durée : permanente jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : aucun (voir description)
Résistance à la magie : non

Le jeteur de sorts arrache une partie de sa force vitale à une créature, la corrompt à l'aide d'énergie négative et du pouvoir de la non-vie puis engendre en elle une transformation blasphématoire si elle venait à mourir.

Le sujet du sort perd 2 points de Constitution. Au moment de sa mort, l'énergie vitale corrompue entame un lent changement, faisant d'elle un rejeton des cryptes dès le coucher de soleil suivant (cf. l'archétype de rejeton des cryptes au chapitre 7). Si ses restes sont détruits, le sort ne peut faire d'elle un mort-vivant.

Si le sort est dissipé avant que le sujet ne meure, il ne recouvre pas ses 2 points de Constitution.

Composantes matérielles : un morceau d'obsidienne taillé en forme de cœur, placé sur la poitrine du sujet, et une onyx noire d'une valeur de 50 po au moins par DV de la créature visée au moment où le sort est lancé, que l'on met dans la bouche du sujet.

Noyade

Invocation (création)
Niveau : Dru 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

De l'eau apparaît dans les poumons de la cible, qui commence alors à suffoquer. Elle sombre dans l'inconscience sur-le-champ et tombe à 0 pv. Au cours du round suivant, elle est mourante et tombe à -1 point de vie. Enfin, au round suivant, elle meurt. Pour plus de détails, reportez-vous à La noyade page 85 du *Guide du Maître*.

Il ne sert à rien de tousser pour recracher l'eau. Par contre, il est possible de stabiliser l'état de la victime avant qu'elle ne meure en réussissant un jet de Premiers secours (DD 15).

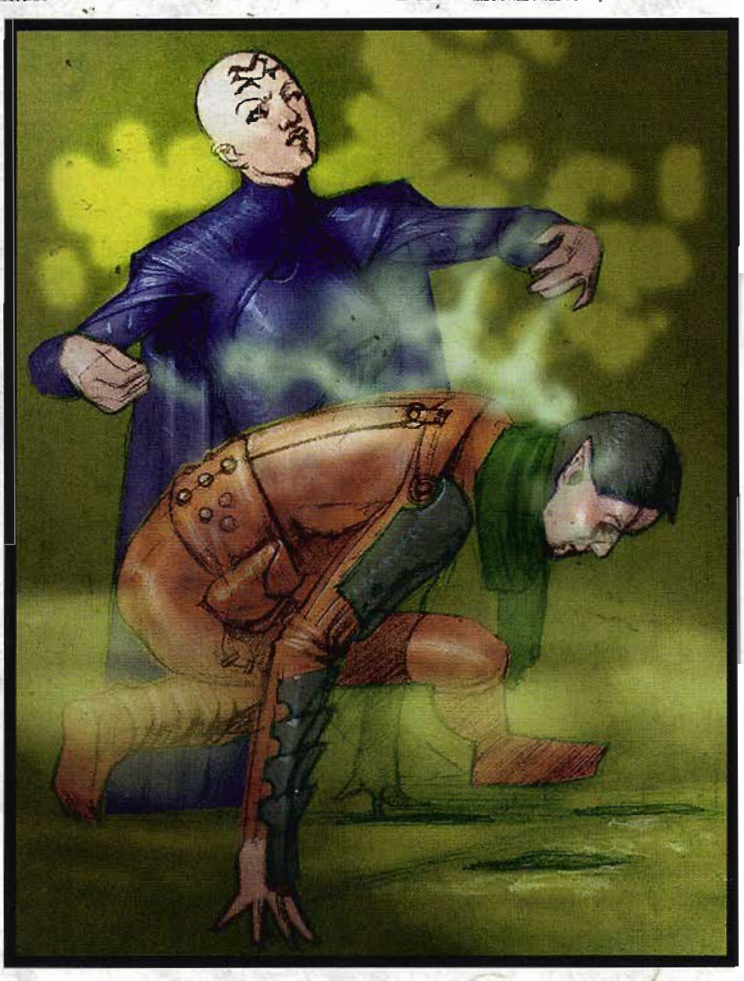
Les morts-vivants, les créatures artificielles, les êtres ne respirant pas et les créatures capables de respirer dans l'eau ne sont pas affectés par ce sort.

Nuage de confusion

Évocation
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3 m
Zone d'effet : cône
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts exhale un nuage invisible d'air nocif. Toute personne située dans la zone d'effet est étourdie et aveuglée durant 1d6 rounds.

Un vent modérée (plus de 15 km/h) disperse le nuage en 4 rounds. Un vent important (plus de 30 km/h) disperse le nuage en 1 round.



Odorat

Objet projeté

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Cible : un objet de bonne qualité de 5 kg maximum se trouvant en votre possession
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Un objet de taille Inf se trouvant en possession du jeteur de sorts vole à grande vitesse vers la cible qui lui est désignée. Le sort protège l'objet de tout dégât causé par son lancement (un œuf ne se brisera pas bien qu'il soit jeté avec violence, une flasque de feu alchimique ne se cassera pas malgré l'accélération soudaine, etc.) mais ne peut rien faire pour celui-ci lorsqu'il s'écrase contre sa cible.

Habituellement, ce sort sert à jeter des objets dangereux (fioles d'acide, pierres à tonnerre, etc.) plus loin que votre jeteur de sorts ne pourrait les lancer lui-même. Même les fruits de sorts et pouvoirs magiques (comme la perle scintillante d'une *boule de feu à retardement*) peuvent être ainsi lancés.

Odorat

Transmutation
Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2, Rôd 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le jeteur de sorts confère à la cible un fantastique odorat, comparable au pouvoir du même nom de certains monstres. Ce pouvoir lui permet de détecter les ennemis approchant, de dénicher des adversaires dissimulés et de suivre des pistes. Les créatures dotées du

Illustration de Carlo Arellano

pouvoir d'odorat identifient aussi facilement les odeurs que les humains reconnaissent les images.

Grâce à son odorat, la créature peut détecter tout adversaire située dans les 9 mètres. Si cet ennemi est au vent, la portée passe à 18 mètres. S'il est sous le vent, elle passe à 4,50 mètres. En ce qui concerne les odeurs fortes, comme la fumée ou les ordures pourries, il faut doubler ces portées. Pour les odeurs particulièrement imposantes, comme la puanteur d'un putois ou d'un troglodyte, multipliez ces portées par trois.

Quand une créature sent une odeur, elle ne sait pas précisément d'où celle-ci vient. Elle sait seulement que quelqu'un se trouve dans les environs. La créature peut tout de même entreprendre une action partielle pour déceler la direction de l'odeur. Si elle se trouve à moins de 4,50 mètres de la source, la créature la remarque sur-le-champ.

Une créature douée du pouvoir d'odorat est capable de suivre une piste au flair. Mais pour trouver ou suivre une telle piste, il lui faut réussir un jet de Sagesse. Le DD d'une piste fraîche s'élève à 10 (quelle que soit la surface renfermant l'odeur). Suivant la force de l'odeur de la proie, le nombre de créatures suivies et l'âge de la trace, il est nécessaire d'augmenter ou de réduire ce DD. Pour chaque heure passée entre le passage de la proie et celui du traqueur, le DD augmente de 2 points. Pour le reste, reportez-vous aux règles régissant le don Pistage. Les créatures suivant une piste à l'aide de leur flair ne sont pas victimes des conditions de surface et de la mauvaise visibilité.

Composantes matérielles profanes : une cuillerée de moutarde, quelques grains de poivre et une goutte de sueur.

Œil prismatique

Évocation
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Effet : œil magique
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts crée un orbe visible capable de projeter différents rayons. Par une action de mouvement, le jeteur de sorts peut pousser l'œil à se déplacer à la même vitesse que lui. Toutefois, il ne saurait sortir de la portée du sort. Dès l'apparition de cet œil, le jeteur de sorts peut lui ordonner de tirer une fois par round et par une action libre. Le rayon constitue une attaque de contact à distance, doté d'un bonus d'attaque de +6 et d'une portée de 15 mètres.

Dans le cas où la cible est touchée, celle-ci subit les effets de l'un des rais du sort de *rayons prismatiques* (déterminez le au hasard, en relançant tout 8). Dès lors que l'œil a projeté un rayon de couleur, il ne peut plus s'en servir. Une fois les sept rais de couleur utilisés, l'œil reste et peut être déplacé, mais il n'a plus aucun pouvoir.

Cet œil a une CA de 18 (taille +8) et 9 points de vie. Ses jets de sauvegarde sont les mêmes que ceux du jeteur de sorts.

Focaliseur : une coquille d'ormeau polie qui affiche les couleurs de l'arc-en-ciel.

Oiseau chanteur

Transmutation
Niveau : Bard 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : durée de la représentation + 1 heure ou jusqu'à utilisation (voir description)

Le jeteur de sorts bénéficie d'un Charisme exceptionnel lorsqu'il joue. Toute personne assistant à sa représentation voit le jeteur de sorts d'un bon œil. Ce sort lui confère un bonus d'aptitude de +1 à son prochain jet de Charisme visant à influencer le comportement de PNJ (pour plus de détails, reportez-vous à la partie Attitude des PNJ, page 149 du *Guide du Maître*), ou jet de compétence associée au Charisme visant une créature ayant assisté à la représentation. Cet effet dure le temps de la représentation, puis jusqu'à 1 heure après. La représentation doit débuter dans l'heure suivant l'incantation du sort, sans quoi celui-ci n'a aucun effet.

Ombre rampante

Invocation (création)
Niveau : Prê 5 (Shar)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau (T)

Le corps du jeteur de sorts est enveloppé par un nuage de tentacules noirs et contorsionnés. Ces appendices ne le gênent pas pour combattre et ne l'empêchent pas de lancer des sorts. D'ailleurs, ils lui confèrent même un camouflage partiel conséquent (20% de chances de rater) et dissimulent totalement ses traits. Le jeteur de sorts bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 aux jets de lutte, d'Escalade et d'Évasion.

Grâce à l'*ombre rampante*, le jeteur de sorts bénéficie automatiquement d'un sort de *feuille morte* s'il fait une chute de plus de 1 mètre. Enfin, le sort lui confère *marche sur l'onde* à volonté.

Os de fer

Niveau : Ens/Mag 4, Prê 4

Ce sort est semblable à *os de pierre*, si ce n'est que le squelette de la créature est transformé en fer. La créature gagne un bonus d'armure naturelle de +5 à la CA.

Focaliseur : un crâne miniature en fer ou en acier.

Os de pierre

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 2, Prê 2
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature morte-vivante tangible touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)
Le squelette du mort-vivant tangible visé devient aussi dur que la pierre. Cela lui confère un bonus d'armure naturelle de +3 à la CA. Le sort n'a aucun effet si la créature est dénuée de squelette (comme une plante ou une pieuvre), mais il fonctionne normalement à l'égard des créatures disposant d'un exosquelette (comme les insectes).

Certaines rumeurs parlent d'une autre version de ce sortilège qui marcherait sur les créatures vivantes, mais provoquerait d'insupportables douleurs en raison de l'altération radicale subie par le squelette. Cette autre version a disparu car peu de créatures acceptaient de s'y soumettre (à l'exception, peut-être, des adorateurs de Loviatar).

Focaliseur profane : un crâne miniature en granit.

Pacte mortel

Nécromancie [Mal]
Niveau : Prê 8 (Velsharoon)
Composantes : V, G, M, FD, PX
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Cible : créature vivante, touchée et consentante
Durée : permanente jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet à la cible de conclure un accord avec votre dieu afin que ce dernier la ramène à la vie si elle est tuée.

Au moment où ce sort est lancé, la cible perd définitivement 2 points de Constitution. En échange, si elle meurt, plusieurs sorts prennent effet. Premièrement, la cible est téléportée en lieu sûr, comme si elle profitait d'un *mot de rappel*. Deuxièmement, elle est ressuscitée d'entre les morts, comme si on lui avait lancé un *rappel à la vie*, avec la perte habituelle d'un niveau. Enfin, elle bénéficie d'un sort de *guérison suprême*. Elle ne regagne pas les 2 points de Constitution en revenant de l'au-delà.

Si le *rappel à la vie* ne peut ramener la cible d'entre les morts (par exemple, si elle a été désintégrée, si elle est morte de vieillesse, etc.), le *pacte mortel* ne peut la ressusciter. Si le sort est dissipé avant que la cible ne meure, elle n'en regagne pas pour autant les 2 points de Constitution perdus.

Composante matérielle : un diamant d'une valeur de 500 po au moins.

Parade d'énergie

Abjuration [force]
Niveau : Pal 3, Prê 3 (Heaum)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : 3 m
Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts crée une sphère d'énergie transparente et immobile centrée autour de lui-même. Cette sphère illumine le périmètre qu'elle couvre, mais également tout ce qui est situé à 1,50 m ou moins de son contour. Le jeteur de sorts et ses alliés peuvent y entrer sans la moindre difficulté.

Toute autre créature tentant d'en faire de même doit réussir un jet de Volonté, sans quoi il lui est impossible d'y pénétrer. Bien qu'une créature puisse quitter la zone en toute liberté, il lui faut de nouveau réussir un jet de Volonté si elle souhaite y retourner, même s'il s'agit du jeteur de sorts ou de l'un de ses alliés. Les créatures situées dans la zone au moment où le sort est lancé n'en sont pas expulsées.

La *parade d'énergie* n'empêche pas les sorts et objets de pénétrer en son sein, aussi est-il possible que deux créatures situées de chaque côté de la barrière combattent sans la moindre pénalité. Cependant, les créatures attaquant à mains nues ou usant d'armes naturelles doivent réussir un jet de Volonté à chaque round pour que leurs attaques aient une chance de pénétrer la *parade d'énergie*.

Parfum de terreur

Transmutation
Niveau : Rôd 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Il émane du sujet une odeur qui attire les prédateurs. Cette odeur triple ainsi les chances de croiser le chemin de monstres errants dans la zone. Toutefois, les créatures attirées n'attaqueront pas nécessairement la cible à l'exclusion de toute autre, elles sont simplement attirées à proximité.

Partage des sens

Divination
Niveau : Dru 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : animal touché
Durée : concentration

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts partage les sens d'un animal, voit au travers de ses yeux, bénéficie de son odorat et entend ce qu'il entend. Le jeteur de sorts utilise alors les modificateurs de Détection et de Perception auditive de cet animal. Par contre, ce sort ne lui permet pas de comprendre ce qu'il ressent.

Par une action libre, le jeteur de sorts peut passer des sens de l'animal aux siens. Pour que le sort fonctionne, le jeteur de sorts et l'animal doivent se trouver sur le même plan.

Composante matérielle : de la nourriture qui plairait à l'animal (viande ou légumes).

Perception de la nature

Nécromancie
Niveau : Dru 0, Hat 0, Rôd 1
Composantes : G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : quart de cercle partant du jeteur de sorts et s'étendant jusqu'à l'extrémité de la portée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort est identique à *perception de la mort*. Toutefois, il ne fonctionne qu'à l'égard des animaux et des plantes. En outre, il permet au jeteur de sorts de saisir tout un ensemble de renseignements au sujet de cette faune et de cette flore (les plantes sont-elles en manque d'eau ? les animaux sous-alimentés ? Etc.).

Perspicacité du hibou

Transmutation
Niveau : Dru 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 heure
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le jeteur de sorts insuffle à la cible la vénérable sagesse inhérente à la nature. Elle bénéficie d'un bonus d'altération en Sagesse égal à la moitié de son niveau de lanceur de sorts.

Phylactère magique

Transmutation
Niveau : Prê 5 (Mystra)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Cible : parchemin touché
Durée : permanente jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : aucun (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Le jeteur de sorts fixe un certain nombre de paramètres déclencheurs pour le compte d'un parchemin. Si l'une des ces conditions est remplie, le sort figurant sur le parchemin est lancé comme si le lanceur le jetait en personne par une action simple. Si le parchemin renferme un sort n'apparaissant pas sur la liste de sorts du jeteur de sorts, il n'est pas lancé au moment où l'une des conditions est remplie et le *phylactère magique* est dissipé. Toutes les restrictions d'utilisation des parchemins s'appliquent normalement (comme la valeur de caractéristique minimale ou la nécessité d'un jet de niveau de lanceur de sorts). S'il est impossible de s'y conformer, le *phylactère magique* est également dissipé.

Les conditions visant à ce que le sort prenne effet peuvent être d'ordre général, mais elles doivent être claires. Par exemple, un *phylactère magique* accompagnant un parchemin de *respiration aquatique* pourra partir du principe qu'à chaque fois que le jeteur de sorts est immergé, le sort prend effet. Si des complications se présentent, le *phylactère magique* risque d'échouer. Quels que soient les désirs du jeteur de sorts, le parchemin n'est activé qu'en fonction des conditions établies.

Le parchemin ainsi préparé doit être fixé au bras ou au front du jeteur de sorts (généralement, on le roule ou on le dispose dans une petite boîte) et compte pour un bandeau ou bracelet en termes de limite de fonctionnement des objets magiques. Le sort inscrit sur le parchemin ne doit pas être d'un niveau plus élevé que le tiers du niveau de lanceur de sorts (arrondir à l'entier inférieur, maximum 5e niveau). Enfin, il doit être à même d'affecter le jeteur de sorts, et les conditions de déclenchement doivent être aussi claires que dans le cas d'un sort de *prévoyance*.

Si un autre individu porte le *phylactère magique*, le sort prend fin. Le jeteur de sorts peut l'ôter et le remettre sans malus, mais si 24 heures s'écoulent sans que qu'il ne l'ait porté, le sort prend également fin. À ce sujet, la fin du sort n'affecte en rien la magie que renferme le parchemin.

Pied sûr

Abjuration
Niveau : Rôd 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau

Le jeteur de sorts gagne un sens de l'équilibre sans pareil, même sur les corniches les plus étroites. Il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +10 aux jets d'Équilibre.

Piquants empoisonnés

Transmutation
Niveau : Dru 3

Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round

De la main du jeteur de sorts jaillissent des piquants venimeux dont il peut aussi bien se servir au corps à corps qu'à distance.

Les piquants infligent 1d8 points de dégâts +1 point/2 niveaux (maximum +5). Il est possible de les lancer en effectuant un seul et unique jet d'attaque à distance (facteur de portée 3 mètres). Les piquants sont empoisonnés (blessure DD 18, 1d6 For/1d6 For).

Poignard de feu

Évocation [feu]
Niveau : Ens/Mag 2 (Magicien Rouge), Hat 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 0 m
Effet : un faisceau semblable à une dague
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Un faisceau embrasé de 30 cm de long et composé de flammes rougeoyantes naît dans la main du jeteur de sorts. Il le manie comme s'il s'agissait d'une dague. Le *poignard de feu* porte des attaques de contact au corps à corps infligeant 1d4 points de dégâts de feu, +1 point par niveau de lanceur de sorts (maximum +10). Comme cette arme est totalement immatérielle, le modificateur de Force ne s'applique pas aux dégâts. Le *poignard de feu* est à même d'embraser les matériaux combustibles comme les parchemins, la paille, le bois sec, les vêtements, etc.

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Composante matérielle : une bougie, qu'il n'est pas nécessaire d'allumer.

Coût en PX : 250 PX.

Poignard de glace

Évocation [froid]
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : dague de glace
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts crée un morceau de glace en forme de poignard qui se jette vers une cible située dans la zone comme une arme à impact. Le *poignard de glace* inflige 1d4 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (maximum 5d4), mais la cible a le droit d'effectuer un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié. Les créatures situées à moins de 1,50 m de la cible subissent 1 point de dégâts de froid.

Composantes matérielles : quelques gouttes d'eau obtenues à partir de glace fondue.

Piquants empoisonnés

Illustration de Michael Dubisch

Poignards corporels

Transmutation
Niveau : Prê 2 (Loviatar)
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau

Des pointes en forme de dagues apparaissent sur tout le corps et les vêtements du jeteur de sorts. Elles donnent l'impression d'être faites en métal mais ce n'est pas le cas, et elles ne peuvent ni blesser ni gêner le jeteur de sorts dans ses mouvements ou ses actions. Les *poignards corporels* sont considérés comme des armes de guerre perforantes, qui infligent 1d6 points de dégâts (critique 20/x2). Le jeteur de sorts est automatiquement formé à leur maniement. Ils peuvent être utilisés comme arme secondaire lors d'un combat à deux armes (et comptent alors comme une arme légère). Lors d'une lutte, le jeteur de sorts peut les utiliser au lieu de ses armes naturelles et toute créature engageant une lutte avec lui subit 2 points de dégâts à cause des pointes. Enfin, il bénéficie d'un bonus de +4 aux jets d'Évasion visant à se débarrasser d'un filet, d'une corde, d'un lutteur ou d'un effet d'enchevêtrement.

Poison d'araignée

Nécromancie
Niveau : Ass.3, Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : instantanée (voir description)
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Cet effet est semblable au sort de magie divine *empoisonnement*. Si le jeteur de sorts réussit une attaque de contact au corps à corps, il inocule un poison paralysant à la cible. Celui-ci affaiblit temporairement la Force de 1d6 points, puis la même chose 1 minute plus tard. Un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié du niveau de lanceur de sorts + modificateur d'Intelligence ou de Charisme du lanceur, pour les magiciens et ensorceleurs respectivement) permet d'annuler chacun de ces effets.

Composante matérielle : une araignée venimeuse, vivante ou morte.

Porte silencieuse

Illusion (hallucination)
Niveau : Ass 1, Ens/Mag 0
Composantes : G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : une porte
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Ce simple tour de magie étouffe le bruit causé par une porte que l'on ouvre ou ferme (mais il peut également s'agir d'une fenêtre, d'une grille, d'un coffre, etc.). Même la porte la plus grinçante s'ouvre sans faire le moindre bruit quand on lance ce sort. Toutefois, *porte silencieuse* n'étouffe les bruits que des portes ouvertes ou fermées normalement. Briser une fenêtre ou enfoncer une porte fait donc du bruit. Les portes composées d'énergie magique ne sont pas soumises aux effets de ce sort.

Si quelque magie est à l'œuvre ou si l'on se trouve face à une porte intelligente, la résistance à la magie et le jet de Volonté (DD 10 + modificateur de caractéristique du lanceur + autres modificateurs) s'appliquent.

Potion de Darsson

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : contact
Cible : flasque d'eau touchée
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Le jeteur de sorts modifie l'eau d'une outre afin qu'elle puisse accueillir un sort de la même façon qu'une potion. Lors du tour suivant, lui ou un autre jeteur de sorts, peut lancer un sort sur l'eau, faisant de celle-ci une potion du type approprié. Cependant, seuls les sorts adaptés à la préparation de potions peuvent être utilisés ainsi. L'individu lançant le sort doit dépenser des PX comme si la potion était créée via le don Préparation de potions.

Pourriture spirituelle

Évocation
Niveau : Dru 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts crée un nuage de spores qui infestent le cerveau de la créature visée, anéantissant ainsi progressivement son esprit. Les spores provoquent une diminution d'Intelligence permanente de 1d6 points. Ensuite, lors de chaque round, les spores dévorent peu à peu le cerveau du sujet, diminuant encore l'Intelligence d'un point. À chaque round, le sujet peut effectuer un jet de Vigueur pour combattre les spores. En cas de réussite, l'invasion de spores et les diminutions d'Intelligence cessent.

Prise corrosive

Invocation (création) [acide]
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cibles : créatures touchées (jusqu'à 1/niveau)
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

La main du jeteur de sorts se recouvre d'une épaisse couche d'acide ne pouvant nuire à son équipement ou à lui-même. Toute attaque de contact au corps à corps portée à l'aide de cette main inflige 1d6+1 points de dégâts d'acide. Il est possible au jeteur de sorts d'user de cette attaque de contact au corps à corps jusqu'à 1 fois/niveau. S'il se saisit d'un adversaire, il peut parfaitement infliger ces dégâts en plus de ceux dus à la lutte.

Protection de fer majeure

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La créature touchée (il peut s'agit du jeteur de sorts) est immunisée contre le métal normal et tout métal magique affichant un bonus d'altération inférieur à +3. Les objets en métal la traversent et elle peut donc franchir tout obstacle en métal, comme des barreaux en fer par exemple. Les sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels l'affectent normalement. Si la durée du sort arrive à expiration alors qu'un objet en métal se trouve dans le corps du jeteur de sorts, celui-ci en est expulsé (le jeteur de sorts est repoussé s'il s'agit d'un objet inamovible comme des barreaux en fer). L'objet et le jeteur de sorts subissent 1d6 points de dégâts (ne tenez pas compte de la solidité de l'objet).

Comme le jeteur de sorts a le pouvoir de traverser le métal, il ignore les bonus d'armure à la CA fourni par une armure métallique des adversaires qu'il attaque à mains nues.

Composante matérielle : un minuscule bout de bois, de verre ou de cristal.

Focaliseur : une petite pépite d'adamantium d'une valeur de 100 po.

Puits d'ombre

Illusion (ombre)
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

L'ombre de la cible devient une porte temporaire menant vers un minuscule royaume du Plan de l'Ombre. La cible doit réussir un jet de Volonté ou être précipitée au travers de cette porte. Le royaume est une réplique sinistre et déserte du monde réel, où des mirages d'ombres errent sans causer grand mal. Au terme du sort, la victime revient dans le monde réel et subit un terreur : elle devient effrayée et fuit durant 1d4 rounds.

Au moment où il quitte le royaume du Plan de l'Ombre, le sujet réapparaît à l'endroit précis où il se trouvait lorsque le sort de *puits d'ombre* fut lancé. Si cet endroit est désormais occupé par un objet, le sujet réapparaît non loin.

Les pouvoirs et sorts permettant de se déplacer sur un même plan (*téléportation* et *porte dimensionnelle*) ne sont d'aucune utilité pour une créature piégée dans un *puits d'ombre*. *Changement de plan* permet d'emprunter toute sortie existante menant vers un autre plan, mais la cible n'en reste pas moins effrayée en sortant.

Quête du repos éternel

Invocation (guérison)
Niveau : Pal 4 (Jergal)
Composantes : V, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau

Le jeteur de sorts a plus de facilité à repousser les morts-vivants. En ce qui concerne le renvoi et la destruction des morts-vivants, le jeteur de sorts bénéficie d'un bonus de 2 niveaux.

Rafale de pluie

Évocation
Niveau : Dru 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : émanation de 30 mètres de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Des nuages s'amoncellent et une forte pluie se met à tomber. Cette averse réduit les portées de visibilité de moitié, infligeant ainsi un malus de -4 aux jets de Détection et de Fouille. Elle éteint automatiquement les flammes sans protections et a 50% de chances de moucher les autres. Les attaques à distance et jets de Perception auditive sont victimes d'un malus de -4.

Ce sort n'a aucun effet en intérieur, dans un souterrain, sous l'eau ou sous un climat désertique. Une fois le sort achevé, l'eau s'évapore dans les 10 minutes. Enfin, l'eau ainsi créée n'étanche pas la soif et ne nourrit pas les plantes.

Rage tempête

Transmutation [électricité]
Niveau : Prê 8 (Talos)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau (T)

Le jeteur de sorts charge les pouvoirs du vent et de la tempête de se déplacer, de le protéger et d'attaquer. Celui-ci bénéficie d'un sort de *vol* et est protégé de toutes parts, comme s'il était enveloppé par un *mur de vent*. Le jeteur de sorts n'est plus affecté par les vents naturels et magiques (comme un ouragan ou une *bourrasque*). Il lui est donc possible de tenir sa position et les effets hostiles de vents puissants ne sauraient l'affecter (il ne lui est par exemple pas nécessaire d'effectuer de jet de Concentration).

Enfin, les yeux du jeteur de sorts peuvent lancer des éclairs. Le niveau de lanceur de sorts du jeteur de sorts est égal au nombre de d6

d'éclairs que le jeteur de sorts peut ainsi créer (maximum 20d6). Il est alors possible de les utiliser en même temps ou de répartir les d6 sur plusieurs rounds. Par exemple, un prêtre de niveau 16 peut lancer un éclair infligeant 8d6 points de dégâts au cours d'un round, puis un autre à 8d6 durant le suivant, ou encore seize éclairs étalés sur 16 rounds différents (chacun infligeant alors 1d6 points de dégâts d'électricité). Mais il peut aussi lancer un unique éclair infligeant 16d6 points de dégâts. Chaque éclair n'affecte qu'une créature. Quels soient les dégâts qu'il inflige, sa portée est de 30 mètres.

Le fait de lancer un tel éclair est une action simple, ne provoque pas d'attaque d'opportunité et nécessite que le jeteur de sorts effectue une attaque de contact à distance (le jeteur de sorts bénéficie d'un bonus au jet d'attaque de +3 si l'adversaire porte une armure en métal ou s'il porte beaucoup de métal).

Regard pétrifiant

Transmutation
Niveau : Dru 9
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : le jeteur de sort
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Toute créature croisant le regard du jeteur de sorts est à jamais transformée en une statue inerte et privée d'esprit (comme dans le cas de *pétrification*). Il peut libérer une victime de son *regard pétrifiant* à n'importe quel moment en prononçant un mot de commande fixé lors de l'incantation.

Note : lors de chaque round, une attaque par regard fonctionne automatiquement contre une créature située à portée qui regarde ou attaque le jeteur de sorts. Son adversaire peut détourner le regard, ce qui lui confère 50% de chances d'éviter les effets du sort et octroie au jeteur de sorts un camouflage partiel conséquent (20% de chances de rater) à son égard. Mais les créatures peuvent également fermer les yeux ou se retourner. Dans ce cas, le regard ne les affecte pas mais cela confère au jeteur de sorts un camouflage total (50% de chances de rater) à leur égard.

Régénération monstrueuse

Invocation (guérison)
Niveau : Dru 5, Prê 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature vivante touchée
Durée : 1 round/2 niveaux
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La cible du sort acquiert le pouvoir de régénération que possèdent certains monstres. Les attaques portées contre la créature (à l'exception de celles basées sur le feu et l'acide) infligent des dégâts temporaires plutôt que normaux. La cible soigne ces points de dégâts temporaires au rythme de 4 par round.

Une créature se régénérant qui sombre dans l'inconscience à cause d'un excès de dégâts temporaires peut être achevée si on lui porte un coup de grâce. Cette attaque doit infliger des dégâts de feu ou d'acide.

Les formes d'attaque n'infligeant pas de points de dégâts (par exemple, nombre de poisons ou la désintégration) ne tiennent pas compte de la régénération. En outre, elle ne restitue pas les points de vie perdus en raison des affres de la faim, de la soif et de la suffocation.

Les membres détruits ou tranchés d'une créature se régénérant repoussent. Cependant, la durée du sort est généralement trop courte pour que cela affecte autre chose que quelques doigts. Il est également possible d'accoler un membre amputé à une blessure par une action de mouvement. Les membres tranchés qui ne sont pas remis en place pourrissent et se décomposent.

Au terme du sort, les dégâts temporaires sont transformés en dégâts normaux.

Remède modéré

Invocation (guérison)
Niveau : Dru 2, Prê 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature vivante touchée
Durée : 10 rounds + 1 round/2 niveaux
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

En touchant une créature, le jeteur de sorts fait bénéficier celle-ci du pouvoir de guérison accélérée. La cible récupère ainsi 2 points de vie par round jusqu'à la fin du sort. Ce sort ne permet pas de recouvrer les points de vie perdus en raison de la faim, de la soif ou d'une quelconque suffocation. Il ne permet pas non plus d'accoler un membre à une blessure ou de régénérer un membre.

Le sort stabilise automatiquement un personnage mourant.

Il est impossible de cumuler les effets de plusieurs *remèdes modérés*. Seul le sort de plus haut niveau s'applique dans ce cas. Le fait de lancer un second *remède modéré* de même niveau allonge la durée du sort.

Remontrance de Nybor

Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Ens/Mag 3 (Magicien Rouge)
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Cette version améliorée du sort de *doux rappel de Nybor* inflige une vive douleur au sujet. Ce dernier est hébété durant 1d4 rounds et souffre d'un malus de -2 à la plupart des jets (parmi lesquels ceux d'attaque, de sauvegarde, de caractéristique et de compétence) pendant la durée du sort. Cependant, il bénéficie dans le même temps d'un bonus de circonstances de +2 en Force.

Focaliseur : une baguette pointue d'au moins 30 centimètres de long.

Renforcement

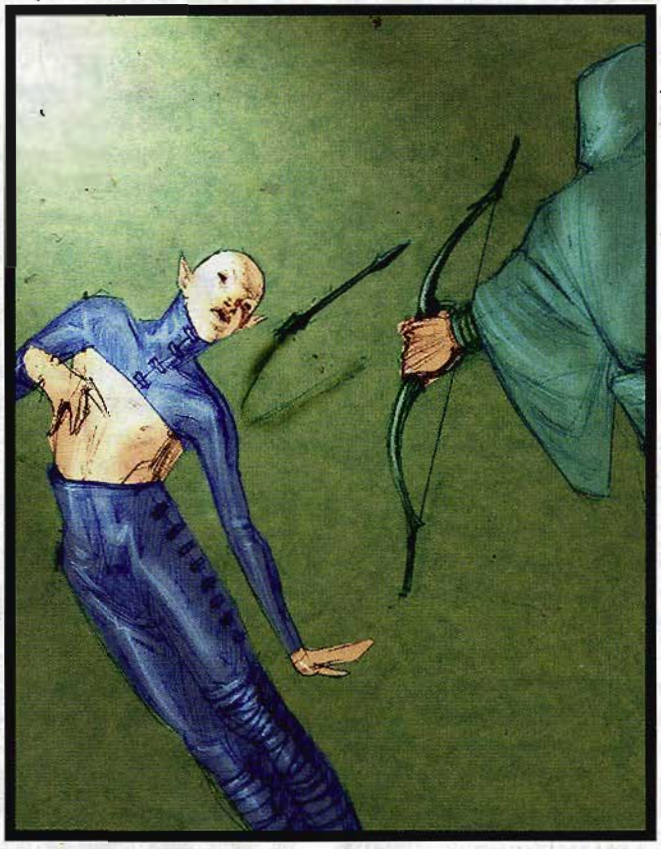
Transmutation
Niveau : Dru 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : 1 structure en pierre ou formation rocheuse de 1 m³ maximum/niveau
Durée : 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Le jeteur de sorts renforce une formation rocheuse ou structure en pierre. Ce sort double les points de résistance et la solidité de la structure. Il cesse de faire effet si le jeteur de sorts sort de la portée et ne fonctionne pas sur les créatures artificielles.

Renvoi des projectiles

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau ou jusqu'à épuisement

Ce sort est semblable à *protection contre les projectiles*. Cependant, lorsque tous les dégâts d'un projectile frappant le jeteur de sorts sont encaissés par sa réduction des dégâts (10/+1), le projectile est renvoyé vers l'assaillant. On se sert alors du jet d'attaque de celui-ci pour déterminer si le projectile renvoyé touche au but. Par contre, on relance les dégâts. Si l'assaillant est lui-même protégé par un sort de *renvoi des projectiles*, il est possible que l'arme rebondisse à chaque round entre les protagonistes, jusqu'à ce qu'un sort ait perdu toutes ses charges en raison du trop grand nombre de dégâts.



Renvoi des projectiles

La réduction des dégâts augmente avec le niveau de lanceur de sorts : 10/+2 au niveau 10, 10/+3 au niveau 15 et 10/+5 au niveau 20. Dès que le sort a absorbé un total de 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum de 100 points), il cesse de faire effet.

Composantes matérielles : un morceau de carapace de tortue et une boulette de sève.

Retour d'Alamanther

Transmutation [voir description]
Niveau : Ens/Mag 9
Composantes : V, G, M, PX
Temps d'incantation : 1 round entier (voir description)
Portée : voir description
Effet : un sort ou un pouvoir magique
Durée : voir description
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : voir description

Ce sort duplique les effets d'un sort ou d'un pouvoir magique dont le jeteur de sorts a déjà été témoin. Il ne peut reproduire les effets que de sorts ou pouvoirs magiques de niveau inférieur ou égal au 8e. Cette duplication fonctionne de la même façon qu'un *souhait* reproduit un autre sort. Cependant, elle n'est limitée ni par le type de magie (divine ou profane) ni par l'école de l'effet d'origine.

Un sort ou pouvoir magique dupliqué fonctionne comme si le jeteur de sorts l'avait préparé et le lançait lui-même. Si le temps d'incantation du sort est de plus d'un round, ajoutez 1 round entier à celui du *retour d'Alamanther*. Si le sort ou pouvoir présente un coût en PX, le jeteur de sorts doit s'en acquitter en plus de celui de ce sort. Si le sort dispose d'une composante matérielle coûteuse, il doit la fournir ou s'acquitter d'un coût supplémentaire en PX égal à la valeur de ladite composante divisée par 5.

Alamanther d'Aglarond, ancien époux de la Simbule, créa ce sort. Il fut terrassé durant l'une des fréquentes batailles qu'il menait contre les Magiciens Rouges de Thay.

Composante matérielle : un miroir en argent d'une valeur de 50 po.

Coût en PX : 1000 PX ou plus.

Illustration de Carlo Arellano

Retour macabre

Invocation (guérison)
Niveau : Bard 5, Pal 4, Prê 4 (Jergal)
Composantes : V, G, M, FD
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : contact
Cible : allié défunt touché
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun (voir description)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le jeteur de sorts touche un allié mort depuis peu et le ramène temporairement à la vie afin qu'il poursuive le combat. La cible ne doit pas être morte depuis plus de 1 round/niveau de lanceur de sorts. Il fonctionne de la même façon qu'un *rappel à la vie*, mais le sujet ne perd pas de niveau et possède la moitié de son total de points de vie normal. Il est bien vivant (et pas mort-vivant) et peut être soigné normalement. Toutefois, il meurt au moment même où le sort s'achève. Tant que la cible se trouve sous l'effet de ce sort, elle n'est pas affectée par les sorts de *résurrection* et *rappel à la vie*.

La cible bénéficie d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, de caractéristique et de compétence, contre la créature l'ayant terrassée.

Composante matérielle : 500 po de poussière de diamant répandues sur le corps.

Réveil macabre

Nécromancie [langage]
Niveau : Bard 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : contact
Cible : 1 créature morte depuis peu
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le jeteur de sorts force une créature morte depuis peu (dans les trois jours) à lui livrer des renseignements sur les événements ayant sonné son glas. Le cadavre parle d'une façon concise, dans sa langue natale, n'utilisant pas plus d'une douzaine de mots par round. Au cours du premier round, il décrit la dernière chose qu'il a vue. Au cours du deuxième, il exprime ses dernières volontés. Durant le troisième, il désigne la blessure ayant eu raison de lui. Au quatrième, il dévoile l'identité de celui qui l'a tué. Au cinquième, il conte les raisons qui, selon lui, l'ont mené à sa perte. Enfin, au sixième et pendant les rounds suivants, il répond à une question du mieux possible (cf. *communication avec les morts*). Le cadavre dispose simplement des connaissances qu'il avait au moment de sa mort, il ne sait rien des événements l'ayant suivie.

Toutes les restrictions valables pour *communication avec les morts* s'appliquent également à ce sort (alignements différents permettant d'effectuer un jet de sauvegarde, pas d'usage répété de ce sort ou de *communication avec les morts* dans les sept jours, intégrité physique du corps nécessaire et morts-vivants immunisés).

Rose manteau

Abjuration [lumière]
Niveau : Prê 1 (Lathandre)
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : portée
Cible : créature touchée
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Grâce à ce sort, la cible luit d'un pâle éclat rosé, semblable à celui que génère une bougie. Cette lueur la protège contre les effets provoquant la douleur (comme le *gentil rappel de Nybor*), la nausée et la terreur, lui conférant ainsi un bonus de sainteté de +1 par niveau de lanceur de sorts (maximum +10) aux jets de sauvegarde contre ces sorts et effets. La cible est également immunisée contre le poison (effets semblables à ceux de *ralentissement du poison*). Ce sort réprime simplement ces effets, il ne les annule pas. Cela explique qu'ils reprennent une fois le sort achevé.

Saut de gemme

Transmutation [téléportation]
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : illimitée (voir description)
Cible : le jeteur de sorts et des objets et créatures consentantes pour un total de 25 kg/niveau (voir description)
Durée : jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : aucun/Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie : non/oui (inoffensif, objet)

Ce sort téléporte le jeteur de sorts vers un lieu abritant une gemme préparée à cet effet.

Le jeteur de sorts lance *saut de gemme* sur une esseulite (cf. chapitre suivant) qu'il lui faut toucher. Dès lors que la pierre est prête, le jeteur de sorts peut, à n'importe quel moment, proférer le mot de commande. Il est alors instantanément téléporté vers l'endroit abritant la gemme (à condition qu'il se situe sur le même plan que celle-ci).

Le jeteur de sorts arrive sur l'objectif (comme dans le cas d'une *téléportation sans erreur*). Si la zone renfermant la gemme est trop petite pour accueillir le jeteur de sorts, celui-ci apparaît dans l'espace le plus proche capable de l'abriter.

Le jeteur de sorts peut emmener avec lui des objets et créatures, pour un poids total maximum de 25 kg par niveau de lanceur de sorts. Ainsi, un magicien de niveau 15 peut transporter, en plus de sa propre masse, des créatures et objets pour un poids de 375 kg. En cas de dépassement de cette limite, le sort échoue tout simplement.

Une créature non consentante ne peut être téléportée via *saut de gemme*. De même, si une créature réussit son jet de Volonté (ou de résistance à la magie), ses possessions ne sont pas téléportées. Les objets non magiques, non tenus ou portés ne bénéficient d'aucun jet de sauvegarde.

On ne peut lancer qu'un seul sort de *saut de gemme* sur une esseulite à un moment donné. Toutefois, un nombre illimité de magiciens peuvent utiliser une même pierre.

Focaliseur : une esseulite.

Séquenceur de la Simbule

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 7

Ce sort est semblable à la *matrice de la Simbule*. Toutefois, le jeteur de sorts peut stocker dans la matrice des sorts de 5e niveau ou moins. En outre, le jeteur de sorts peut lier plusieurs sorts de la matrice pour constituer une séquence magique. Les sorts devant constituer la séquence sont de 2e niveau ou moins. Par une action libre, le jeteur de sorts peut lancer tous les sorts liés ensemble, comme s'il n'en lançait qu'un.

Focaliseur : un saphir d'une valeur minimale de 1000 po.

Sévère réprobation de Nybor

Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Ens/Mag 7 (Magicien Rouge)
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : oui

Ce sort provoque des douleurs lancinantes, pires encore que celle du *doux rappel de Nybor* et de la *remontrance de Nybor*. La créature visée doit réussir un jet de Vigueur ou mourir sur-le-champ. Si elle survit, il lui faut réussir un jet de Volonté pour échapper aux effets suivants. Car si elle échoue, elle est hébétée durant 1d4 rounds et est victime d'un malus de -2 à la plupart de ses jets (parmi lesquels ceux d'attaque, de sauvegarde, de caractéristique et de compétence) pendant la durée du sort. Cependant, elle bénéficie dans le même temps d'un bonus de circonstances de +2 en Force.

Focaliseur : une baguette en métal pointue d'au moins 30 centimètres de long.

Silence suspendu de Khelben

Illusion (hallucination)
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : 1 objet
Durée : permanente ou jusqu'à utilisation ; 6 rounds (voir description)
Jet de sauvegarde : aucun (objet)
Résistance à la magie : non (objet)

Le jeteur de sorts imprègne la cible de l'effet magique. Lorsqu'il le touche et prononce le mot de commande prévu, l'objet devient la cible d'un sort de *silence*. Les effets de ce sort se déplacent avec l'objet et durent précisément 6 rounds.

Composantes matérielles : une plume et une poignée de poussière de gemmes d'une valeur de 50 po.

Soif d'acier

Transmutation
Niveau : Rôd 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : une arme tranchante
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

L'arme tranchante touchée gagne un bonus d'altération de +3. Elle brille d'une lueur bleutée, offrant une luminosité semblable à celle d'une torche.

Sol brisé

Évocation [son]
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : étendue de 4,50 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts crée une vibration sourde et monotone qui s'élève jusqu'à causer une douleur insupportable avant de disparaître. Les créatures et objets situés dans la zone subissent 1d4 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts (maximum 10d4). Toutefois, elles ont la possibilité d'effectuer un jet de Volonté pour réduire ces dégâts de moitié. Si le sol de la zone est en pierre, en bois, en glace ou en quelque autre matériau moins dur, celui-ci est pulvérisé sur une profondeur de 15 cm. La zone est alors recouverte de poussière, d'éclats de bois ou de morceaux de glace suivant la nature originelle du sol. Toute créature évoluant dans la zone voit sa vitesse de déplacement réduite de moitié.

Focaliseur : cloche et marteau miniatures.

Souffle acide de Mestil

Invocation (création) [acide]
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : cône
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts souffle un cône de gouttelettes acides. Celui-ci inflige 1d6 points de dégâts d'acide par niveau de lanceur de sorts (maximum 10d6).

Composantes matérielles : une poignée de fourmis rouges (vivantes ou mortes).

Souffle de Dhulark

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature ou 0,125 m³ de matière
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts transforme la cible en verre. Il existe deux versions de ce sort :

Créature de verre : semblable à *pétrification*, si ce n'est que la cible est transformée en verre.

Objet de verre : un objet de 0,125 m³ de volume maximum (0,50 m x 0,50 m x 0,50 m) est affecté. Mais des bouts d'objets plus grands (comme un sol ou un mur) peuvent également être touchés par ce sort.

Aucune version de ce sort n'affecte les objets magiques (ceux que porte une créature transformée restent intacts). Une fois la durée du sort expirée, la cible recouvre sa matière originale. Si elle a été brisée ou endommagée alors qu'elle était de verre, sa forme normale affiche des dommages similaires.

Focaliseur : un morceau de miroir brisé.

Sphère scintillante

Évocation [électricité]
Niveau : Ens/Mag 3 (Halruaa)
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : étendue de 6 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Si l'on excepte les paramètres mentionnés ci-dessus et le fait que le sort inflige des dégâts d'électricité, *sphère scintillante* est semblable à *boule de feu*.

Composantes matérielles : une bille de verre et une pincée d'oxyde de fer.

Sphères d'énergie de Tirumael

Évocation [acide, électricité, feu, froid, son]
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : cinq sphères flottantes
Durée : 1 round/niveau ou jusqu'à épuisement
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)
Résistance à la magie : oui (voir description)

Le jeteur de sorts crée un cercle de cinq sphères colorées tournant à 30 cm autour de sa tête. Celles-ci produisent autant de lumière que des *lumières dansantes*, et peuvent servir de manière offensive comme défensive. Chaque sphère correspond à l'un des cinq types d'énergie (acide, froid, électricité, feu et son).

Par une action simple, le jeteur de sorts peut diriger une ou plusieurs sphères de façon à frapper une ou plusieurs créatures situées à portée, toutes devant se trouver à 9 mètres ou moins les unes des autres. Chaque sphère inflige 1d4 points de dégâts d'énergie par tranche de quatre niveaux de lanceur de sorts (maximum 4d4 chacune) à une créature. Ainsi, la sphère d'un magicien de niveau 8 inflige 2d4 points de dégâts d'énergie. La cible peut alors effectuer un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de chaque sphère de moitié.

Si le jeteur de sorts est agressé par un effet infligeant des dégâts d'énergie et que la sphère correspondante est toujours présente, celle-ci peut absorber une partie des dégâts. La décision appartient au jeteur de sorts, mais s'il exploite cette alternative, la sphère en question est détruite. Lors de ce round, la sphère absorbe des dégâts équivalents à ceux qu'elle infligerait si on l'exploitait pour attaquer. Ainsi, la sphère de feu d'un magicien de niveau 8 absorbera 2d4 points de dégâts de feu. Cela remplace (et n'est donc pas cumulable avec) la protection octroyée par *endurance aux énergies destructives*, *résistance aux énergies destructives* et *protection contre les énergies destructives*.

Quand on exploite ce sort pour attaquer une créature dotée de résistance à la magie, on effectue le jet de RM pour toutes les sphères passant à l'attaque au cours du round. Le succès ou l'échec s'appliquent à toutes les sphères frappant la créature durant le round.

Composantes matérielles : cinq billes de verre.

Stigmate persistant

Transmutation
Niveau : Rôd 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts touche la cible et lui laisse une marque minuscule, visible par lui et décelable par une *détection de la magie*. La marque prend la forme souhaité par le jeteur de sorts et mesure 2,50 cm de diamètre environ. Le jeteur de sorts peut toujours la voir, même si le sujet usé de magie pour modifier ou dissimuler son apparence. Même les sorts comme *changement d'apparence*, *métamorphose* et *invisibilité* ne sauraient cacher la marque. Aux yeux du jeteur de sorts, celle-ci luit d'un éclat verdâtre.

Suppression de glyphe

Transmutation
Niveau : Prê 6 (Déneir)
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 30 m
Zone d'effet : émanation de 30 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Le jeteur de sorts saisit mieux les écrits magiques situés à portée. Les textes magiques, comme la *glyphe de garde*, les *runes explosives*, le *sceau du serpent*, ou le *symbole* sont recouverts par un faible halo bleuté (qui diffuse une lumière semblable à celle d'une bougie). Cela révèle l'emplacement de l'écrit, mais évite qu'il ne soit déclenché. Ainsi, le jeteur de sorts et d'autres créatures pourraient lire un ouvrage protégé par des *runes explosives*, ouvrir un tiroir gardé par une *glyphe de garde* ou franchir une porte défendue par un *symbole* sans en subir les désagréments.

Le sort recouvre et annule tout écrit magique actif ou déclenché (comme un *symbole de terreur* gravé à la hâte ou un *symbole de mort* déclenché). Cependant, les créatures déjà affectées par les effets de l'écrit ne sont pas concernées. Une fois ce sort terminé, tous les écrits présents dans la zone peuvent être déclenchés normalement. Les écrits actifs ou déclenchés reprennent leur fonctionnement normal si leur durée n'est pas arrivée à son terme.

Symbole

Universel [voir description]
Niveau : Ens/Mag 8, Prê 8
Composantes : V, G, M/FD (ou V, G, M si le symbole est tracé avec soin)

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Deux nouveaux symboles sont décrits ci-dessous, les autres figurant aux pages 264-266 du *Manuel des Joueurs*.

Symbole de mort de Baine : ce type de symbole fut créé par les adorateurs de Baine puis perdu, jusqu'au retour du dieu noir en 1372 CV. Un *symbole de mort de Baine* est toujours tracé avec soin, jamais à la hâte. Il se déclenche comme le souhaite le jeteur de sorts, qui doit tout de même se conformer aux restrictions présentées dans le *Manuel des Joueurs*. Néanmoins, un individu portant un symbole sacré de Baine ne déclenche jamais le sort.

Un *symbole de mort de Baine* fonctionne de la même manière qu'un *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées à moins de 18 mètres du symbole doivent effectuer deux jets de Vigueur supplémentaires, le premier pour éviter de subir 2d12 points de dégâts de froid, et le second pour se soustraire aux effets d'un sort d'*anathème*. Cette version de *symbole* est un sort de mort et du Mal.

Composantes matérielles : une pâte faite des composantes matérielles du sort de *symbole*, mais également le sang de créatures intelligentes sacrifiées dans l'année (Intelligence 3 minimum) dont le total de DV est de 30 au moins. Une fois le sang d'une créature utilisé pour ce sort, il est impossible d'utiliser le sang de cette même créature dans le cadre des composantes matérielles nécessaires à un autre *symbole de mort de Baine*.

Symbole de perte magique : il s'agit là d'une autre variante du sort de *symbole*. Quand on le déclenche, le *symbole de perte magique* entreprend d'attaquer l'esprit des jeteurs de sorts situés dans les 18 mètres. Chaque jeteur de sorts doit effectuer un jet de Volonté par round tant qu'il reste dans la zone. En cas d'échec, le sort préparé (ou emplacement de sort, dans le cas d'un ensorceleur ou d'un barde) de plus haut niveau de l'intéressé disparaît. Le *symbole* perdure jusqu'à ce qu'il ait effacé 30 niveaux de sorts. Le *symbole* attaque les créatures dotées de pouvoirs magiques comme si elles disposaient de sorts. Par contre, il n'a aucun effet sur les créatures dénuées de sorts ou de pouvoirs magiques. Cette version est un sort mental.

Téléportation de groupe

Transmutation [téléportation]
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : objets ou créatures consentantes touchés, dans la limite de 50 kg/niveau

Semblable à *téléportation* (cf. page 267 du *Manuel des Joueurs*) à l'exception des paramètres susmentionnés. Le jeteur de sorts n'est pas obligé de se téléporter lorsqu'il lance ce sort.

Tempête acide

Évocation [acide]
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/ niveau)
Zone d'effet : cylindre de 6 m de haut sur 6 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Une pluie d'acide s'abat dans les environs. Celle-ci inflige 1d6 points de dégâts d'acide par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6).
Focaliseur : une flasque d'acide.

Torche morte-vivante

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 mort-vivant tangible
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Grâce à ce sort, un mort-vivant tangible dégage une froide énergie bleutée qui s'attaque aux forces des créatures vivantes. Par contre, elle ne produit aucun effet sur les objets et morts-vivants. La créature visée inflige 2d4 points de dégâts supplémentaires lorsqu'elle attaque au corps à corps. Si la créature attaquée possède une résistance à la magie, on effectue le jet lors de la première attaque de la créature. S'il est couronné de succès, la créature frappée n'est plus affectée par ce sort précis de *torche morte-vivante*.

Si le mort-vivant est détruit, la torche continue de brûler à l'endroit de l'exécution jusqu'à la fin du sort. Les créatures vivantes entrant en contact avec les restes subissent donc des dégâts. Si la créature devient intangible (comme dans le cas d'un vampire adoptant un *état gazeux*), le sort est dissipé sans mal.

Composante matérielle : une libellule ou un ver luisant (vivant ou mort).

Tour orageuse

Abjuration
Niveau : Dru 7
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : étendue de 30 m de haut et 6 m de rayon
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts amoncelle une tour de nuages orageux annulant de nombreuses formes de magie.

La *tour orageuse* absorbe les dégâts d'électricité infligés aux créatures s'y trouvant. Il est impossible de lancer le sort *projectile magique* vers ou depuis la *tour orageuse*. La *tour orageuse* est considérée comme un vent de 80 km/h (les attaques à distance y sont donc impossibles), mais il n'a aucun effet sur les créatures situées en son sein. Cependant, les créatures de taille Gig ou C sont capables de franchir les bords de la tour, les autres sont repoussées.

Toute créature située au sein de la *tour orageuse* bénéficie d'un camouflage partiel conséquent aux yeux de ceux qui se trouvent à l'extérieur. Enfin, les vents hurlants de la tour imposent un malus de -10 aux jets de Perception auditive effectués à moins de 15 mètres (cela est aussi valable pour ceux qui se trouvent à l'intérieur).

Illustration de Carlo Arellano

Téléportation de groupe

Toux d'Horizikaul

Évocation [son]
Niveau : Ens/Mag 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature ou 1 objet
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, partiel
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts produit un son bref quoique puissant aux côtés de la cible. La *toux d'Horizikaul* frappe à coup sûr, même si le sujet se bat au corps à corps et s'il dispose d'un abri ou d'un camouflage autre que total. La cible subit 1 point de dégâts de son et doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être assourdie durant 1 round. Ce sort n'a aucun effet dans une zone de *silence*.

Transcription de symbole

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : symbole magique touché
Durée : jusqu'à utilisation ou 10 minutes
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : voir description

La main du jeteur de sorts bénéficie d'une protection magique lui permettant de toucher un symbole magique non déclenché, comme une *glyphe de garde* ou un *symbole*. Le *symbole* touché est arraché de son emplacement et reste dans la main du jeteur de sorts, tel un sort de contact. Pour ramasser le sort, le jeteur de sorts doit effectuer un jet de niveau de lanceur de sorts (DD 20 + niveau du sort). En cas d'échec, la *glyphe* ou le *symbole* est déclenché. En cas de transfert réussi, le jeteur de sorts peut, par une action simple, poser le *symbole* sur une surface (pas une créature) adéquate au sort concerné. Ensuite, le *symbole* transféré agit normalement et conserve toutes ses conditions de déclenchement (quoique son nouvel habitat puisse empêcher ou rendre celles-ci difficiles).

Tant que le jeteur de sorts reste concentré, il a le droit de porter le *symbole*. Si sa concentration est brisée, le *symbole* est déclenché et le seul jeteur de sorts en est la cible, même s'il n'a aucunement rempli les conditions de déclenchement. Le jet de sauvegarde et la résistance à la magie sont les mêmes que pour le *symbole* originel. Le seul moyen sûr visant à se débarrasser du sort est de le déposer sur une surface adéquate.

Focaliseur : un bout d'ardoise décapé et poli d'un côté.

Transcurateur de la Simbule

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : personnelle
Cible : un de vos sorts
Durée : 1 round
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts canalise l'énergie d'un sort qu'il connaît en magie de guérison. Une fois ce sort lancé, il peut lancer un autre sort, qui se transforme alors en énergie positive. Pendant le round où le jeteur de sorts lance le second sort, il peut toucher qui une créature (y compris lui-même), soignant ainsi 1d6 points de vie par niveau du sort lancé. Si le sort était préparé à l'aide d'un don de métamagie, le jeteur de sorts utilise le niveau de l'emplacement de sort occupé.

Triade exaltée d'Azouth

Transmutation
Niveau : Prê 6 (Azouth)
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : instantanée

Le jeteur de sorts altère l'un de ses sorts préparés afin de le jeter plusieurs fois sans en gâcher la préparation. Ce sort doit être d'un niveau inférieur ou égal au 3e et, une fois la *triade exaltée* lancée, le jeteur de sorts peut le lancer deux fois de plus (pour un total de trois) avant qu'il ne soit réellement dépensé. Le sort altéré fonctionne normalement et requiert d'éventuels composantes ou PX à chaque utilisation, comme si le jeteur de sorts le lançait trois fois. Si le jeteur de sorts décide par la suite de préparer un sort différent dans cet emplacement de sort, tout usage ultérieur offert par la *triade exaltée* est perdu. Ce sort ne peut affecter qu'une fois le même un sort préparé.

Tripes de fer

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts renforce la résistance aux poisons d'une créature. La cible bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Vigueur en rapport avec le poison, qu'il s'agisse d'une blessure, d'un contact, d'une ingestion ou d'une inhalation.

Composante matérielle : une flasque renfermant les poisons mélangés de quatre créatures différentes.

Tunnel de vent

Évocation
Niveau : Dru 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : 1 cible/niveau
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le jeteur de sorts fait appel au vent afin qu'il augmente la précision de ses alliés. Le *tunnel de vent* offre ainsi à chaque cible un bonus d'aptitude de +10 aux jets d'attaque à distance. En outre, il double le facteur de portée de telles armes.

Vague d'énergie

Évocation [force]
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : une vague d'énergie affectant une créature
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel
Résistance à la magie : oui

Une vague d'énergie visible, semblable à une déferlante de l'océan, apparaît et s'abat immédiatement sur une cible. Si cette dernière rate son jet de sauvegarde, elle subit 1d4+1 points de dégâts et doit réussir un jet de Force opposé pour éviter une charge à mains nues. La *vague d'énergie* affiche une Force de 18, est de taille M et charge, repoussant toujours la cible au maximum de la distance possible. Si la *vague d'énergie* rate le jet de Force opposé, la cible ne bouge pas d'un pouce. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, elle subit 1 point de dégâts et esquive la charge.

Focaliseurs : un petit bout de ficelle et une goutte d'eau.

Vassal loyal

Abjuration [Loi]
Niveau : Pal 3 (Siamorphe)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : jusqu'à 1 créature consentante/3 niveaux
Durée : 10 minutes/niveau (voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le jeteur de sorts protège les cibles contre les effets mentaux, leur octroyant un bonus de sainteté de +3 aux jets de sauvegarde contre de telles attaques. Mais le sort protège également contre les coercitions poussant un sujet à en blesser un autre. Toute tentative allant dans ce sens (et ce même par un effet antérieur au lancement du sort) est considéré comme un ordre suicidaire, provoquant une réplique adéquate, allant jusqu'à la fin du sort de contrôle. Si une cible tente de blesser le jeteur de sorts de son plein gré, elle perd les bénéfices du sort.

Tant que le jeteur de sorts se trouve dans leur champ de vision, les sujets profitent également du sort de *bénédiction*.

Vent arrière

Évocation
Niveau : Dru 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m +3 m/niveau)
Cible : deux créatures/niveau, toutes devant se trouver à 15 mètres ou moins les unes des autres
Durée : 1 jour
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort double la vitesse de déplacement sur longues distances des cibles tant qu'elles voyagent ensemble dans la même direction. Cela est également valable pour leurs montures et animaux de trait. Ce sort n'affecte ni les matières dénuées de vie ni la vitesse de déplacement tactique.

Vents paralysants

Évocation
Niveau : Dru 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 créature
Durée : concentration
Jet de sauvegarde : Réflexes, annule
Résistance à la magie : oui

Une rafale de vent enveloppe et retient le sujet. Les *vents paralysants* ne se déplacent pas. Ils constituent une barrière physique entourant le sujet. La cible peut agir tout à fait normalement, sauf qu'il lui est impossible de se déplacer. Les vents emportent au loin le son de sa voix. Cela signifie qu'elle est capable de parler, mais que nul ne l'entendra. En outre, hormis le rugissement du vent, elle ne peut rien entendre.

De plus, aucun sort de son ou de langage ne peut être lancé vers ou depuis les *vents paralysants* (bien que le sujet puisse jeter des sorts sur lui-même). Les attaques à distance effectuées vers ou depuis les *vents paralysants* sont victimes d'un malus de -2. Les *vents paralysants* retiennent les créatures volantes dans les airs.

Ver spirituel

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature vivante touchée
Durée : 1 round/niveau (voir description)
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts insuffle à la cible une pourriture d'esprit et de corps. Si la créature visée rate son jet de sauvegarde, elle subit un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution durant chaque round où le sort fait effet (maximum 5 points de Constitution). Si elle réussit son jet de sauvegarde, elle ne perd pas de Constitution mais subit 1d2 points de dégâts par round jusqu'au terme du sort (maximum 5d2). L'affaiblissement et les dégâts demeurent une fois le sort achevé.

Composante matérielle : un morceau d'ivoire ou d'os taillé en forme de ver noirci par le feu.

Verrou dimensionnel

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 5, Prê 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : émanation de 4,50 m de rayon centrée sur un point dans l'espace
Durée : 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts crée un champ bloquant totalement les voyages corporels extra dimensionnels. Les formes de déplacements prohibées incluent : *changement de plan, clignotement, dédale, passage dans l'éther, portail, porte dimensionnelle, projection astrale, téléportation, traversée des ombres* et les pouvoirs magiques ou facultés psioniques semblables. Le *verrou dimensionnel* n'entrave pas le mouvement des créatures ayant déjà adopté une forme éthérée ou astrale lorsque le sort est lancé. De même, il ne gêne en rien la perception extra dimensionnelle et les formes d'attaques telles le regard d'un basilic. Enfin, le *verrou dimensionnel* n'empêche pas les créatures convoquées de disparaître au terme du sort les ayant appelées.

Cependant, une fois le sort lancé, tout voyage extra dimensionnel au départ ou à destination de la zone affectée est impossible.

Vibration sonore d'Horizikaul

Évocation [son]
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : cône
Durée : concentration, jusqu'à 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts produit un cône sonore capable d'assaillir ou de déplacer des objets et créatures. Quand on s'en sert pour attaquer, le cône inflige, à chaque round et à toute créature située dans la zone, 1 point de dégâts de son par tranche de 2 niveaux de lanceur de sorts. En réussissant un jet de Réflexes, on réduit les dégâts de moitié. Quand on s'en sert pour déplacer des objets et des créatures, il fonctionne sur le même principe que la force graduelle du sort de *télékinésie*, si ce n'est que le jeteur de sorts peut simplement éloigner les objets de lui. Les cibles présentes dans la zone d'un sort de *silence* ne sont pas affectées.

Le son produit par le sort est un fort vrombissement, semblable au volume sonore produit par une bataille.

Focaliseur: un cône creux de laiton et d'or d'une valeur de 50 po.

Viscères serpentines

Illustration de Michael Dubisch

Viscères serpentines

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau (T)

Un tentacule de 4,50 mètres de long jaillit du ventre du jeteur de sorts et attaque ses ennemis. Ce tentacule n'a pas d'yeux mais s'achève par une impressionnante mâchoire reptilienne. Le tentacule est l'équivalent d'un serpent constricteur géant, sauf qu'il obéit au jeteur de sorts en tout point et qu'il se déplace selon ses ordres. Les attaques portées contre le tentacule ne causent aucune gêne au jeteur de sorts et n'interrompent en rien les sorts qu'il lance. S'il est " tué ", le tentacule disparaît sans causer de mal au jeteur de sorts. Enfin, il ne gêne en rien ses incantations.

Par une action libre, le jeteur de sorts peut le pousser à passer à l'attaque (tel un serpent constricteur géant). S'il touche, il peut entamer sa constriction. Durant chaque round de constriction, le jeteur de sorts ne peut s'éloigner de plus de 1,50 m de la cible, à moins qu'il ne soit assez fort pour le traîner avec lui. C'est là le seul cas où le tentacule limite la vitesse de déplacement. Tant que le serpent est présent, le jeteur de sorts peut user de ses modificateurs d'Équilibre et d'Escalade s'ils sont supérieurs aux siens.

Focaliseur : un croc de reptile.

Vision aveugle

Transmutation
Niveau : Dru 3, Ens/Mag 3, Prê 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annulé
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère le pouvoir spécial de vision aveugle. Le sujet est sensible aux vibrations, ce qui le rend aussi bien capable de manœuvrer et de combattre qu'une créature douée de vue. Cette perception est efficace sur un rayon de 18 mètres, et il ne lui est pas nécessaire de réussir un jet de Détection ou de Perception auditive pour remarquer les créatures situées à portée. L'invisibilité et les ténèbres importent peu, mais le sujet ne distingue pas les êtres éthérés. Pour plus de détails, reportez-vous à *Vision aveugle*, page 82 du *Guide du Maître*.

Vision de gloire

Divination
Niveau : Pal 1, Prê 1
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 minute ou jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts offre à la cible la vision fugace d'une entité divine, ce qui la soutient et la pousse à aller de l'avant. La créature bénéficie d'un bonus de moral de +1 à un seul et unique jet de sauvegarde. Il lui faut décider d'utiliser le bonus avant d'effectuer le jet auquel il souhaite l'appliquer.

Vision nocturne

Transmutation
Niveau : Ass 1, Écm 1, Ens/Mag 1, Hat 1, Rôd 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le jeteur de sorts octroie la vision nocturne à la créature ciblée, ce qui lui permet de voir deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans de telles conditions, le sujet distingue toujours les couleurs et les détails.

Composante matérielle : une chandelle.

Voie sombre

Illusion (ombre)
Niveau : Prê 3 (Mask)
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : un pont d'énergie de 60 cm de large, 2,50 cm d'épaisseur et de 6 m de long/niveau
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts crée une longue passerelle incassable et ne pesant rien. La *voie sombre* doit être ancrée à un objet solide en ses deux extrémités. Cependant, l'angle de celle-ci reste à l'entière discrétion du jeteur de sorts. À l'instar d'un *mur de force*, elle doit être continue et ininterrompue au moment de sa création. On s'en sert habituellement pour franchir un gouffre ou un lieu dangereux.

Toute créature peut emprunter la *voie sombre* sans pénalité, car elle n'est pas plus glissante que le sol d'un donjon classique. Le jeteur de sorts, et lui seul, bénéficie d'un bonus d'aptitude de +5 aux jets d'Équilibre lorsqu'il se trouve sur la *voie sombre*.

Le pont peut supporter un maximum de 100 kg par niveau de lanceur de sorts. Les créatures se trouvant à l'origine du dépassement de la limite de poids de la *voie sombre* passent au travers comme si elle n'existait pas. Le jeteur de sorts ne passe jamais à travers celle-ci, sauf si son propre poids dépasse la capacité maximale du sort.

Les Objets Magiques

Les baguettes, potions et parchemins d'un magicien empoisonné par le dard mortel d'un scorpion géant n'intéressent nullement la créature. Ils peuvent être simplement abandonnés sur place, à l'endroit même où l'infortuné magicien rencontra finalement son destin et il est possible que des bandes d'orques et de gobelins en maraude les aient découverts et se les soient appropriés.

Rares sont les magiciens ou les prêtres qui créent des objets magiques dans le seul but de les abandonner dans des ruines perdues sous une végétation touffue afin que des aventuriers chanceux puissent les découvrir quelques dizaines ou centaines d'années plus tard. Mais comme des centaines d'objets magiques sont fabriqués chaque année à Faerûn, il est logique qu'un certain nombre d'entre eux finissent par connaître un tel destin. Ce chapitre ne décrit qu'une poignée des objets magiques qui peuvent exister dans l'univers de campagne des *Royaumes Oubliés*. Tous les objets décrits ici obéissent aux règles du Chapitre 8 : Les objets magiques du *Guide du Maître*.

Les objets magiques révélateurs

De nombreux objets magiques puissants, et notamment les artefacts rares, dévoilent leurs pouvoirs à quiconque se saisit d'eux. Lorsque quelqu'un tient un objet magique révélateur et se concentre, cet individu découvre alors un pouvoir de l'objet toutes les minutes et ce jusqu'à ce que tous les pouvoirs soient révélés. Un objet dévoile toujours ses pouvoirs dans l'ordre dans lequel ils apparaissent dans sa description. Un jet réussi de Connaissance des sorts ou de Savoir bardique (DD 20) permet d'obtenir en une fois la révélation de tous les pouvoirs.

Tout objet magique autre qu'une potion ou un parchemin peut être créé de manière à ce qu'il soit un objet révélateur. Lors de la création de l'objet, le jeteur de sorts doit décider si l'objet disposera ou non de cette capacité. Il est important de noter que cette capacité n'affecte ni le coût ni le temps de création de l'objet. Mais, une fois l'objet fini, il ne sera pas possible de changer de décision.

Pour déterminer aléatoirement si un objet est ou n'est pas révélateur lancez un 1d100. Un résultat de 01-40 indiquera que l'objet est révélateur et un résultat de 41-100 indiquera qu'il ne l'est pas.

Descriptions des objets magiques

Ci-dessous vous trouverez la description de diverses propriétés magiques et des nombreux objets magiques présentés dans cet ouvrage. Le principe de présentation est le même que dans le *Guide du Maître*.

Potions

En plus des potions recréant les effets des sorts spécifiques à Faerûn, les lanceurs de sorts de cet univers ont appris à concocter quelques préparations étranges destinées à des utilisations précises. Utilisez la table 8-3 : potions du *Guide du Maître*. De plus, deux nouvelles potions sont décrites ci-dessous, substituez-les à tout résultat obtenu sur la table 8-3 que vous n'estimerez pas approprié à votre campagne.

Huile d'animation des morts. Lorsque cette substance est répandue sur un corps ou un squelette de taille M ou plus petite, elle provoque l'animation de ces restes et transforme le corps en zombie ou en squelette. La créature morte-vivante nouvellement animée considère la première créature qu'elle verra comme son maître et elle obéira alors à des ordres simples, de la même manière que pour un sort *d'animation des morts*. Un personnage peut utiliser de multiples flasques de cette huile pour créer et contrôler plusieurs

Huile d'animation des morts

Illustration Ted Beargeon

zombies et squelettes, mais il ne pourra jamais contrôler plus de 10 dés de vie (au total) de ces créatures.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Préparation de potions, *animation des morts*. *Prix de vente :* 1550 po. *Coût de création :* 800 po + 60 PX.

Potion de stérilité. Cette potion rend celui qui la boit stérile pour une durée de un mois. Elle n'a aucun effet sur des enfants déjà conçus.

Niveau de lanceur de sorts : 2. *Conditions :* Préparation de potions. *Prix de vente :* 150 po.

propriétés spéciales des armes

Ces propriétés spéciales sont disponibles en plus de celles présentées dans le *Guide du Maître* et dans *Les Royaumes Oubliés*. Certaines de ces propriétés sont associées à un surcoût fixe plutôt que d'être prises en compte comme un bonus supplémentaire afin de déterminer le prix final de l'objet (comme cela est présenté de manière habituelle dans le *Guide du Maître*).

Table 6-1 : propriétés spéciales des armes de corps à corps

Jet 1d100 :

01-85	Utilisez la Table 8-14 : propriétés spéciales des armes de corps à corps du *Guide du Maître*.
86-100	Utilisez la table ci-dessous.

Faible	Inter-médiaire	Puissante	Propriété spéciale	Modificateur au prix de base*
01-07	01-05	01-03	Alerte	+1
08-16	06-10	04-06	Corrosion	+1
17-25	11-15	07-09	Croc-en-jambe	+1
26-34	16-20	10-12	Dissipation	+1
35-43	21-25	13-15	Hurlante	+1
44-52	26-30	16-18	Impact	+1
53-61	31-35	19-21	Miséricordieuse	+1
62-70	36-40	22-24	Pénétrante	+1
71-79	41-45	25-27	Venimeuse	+1
80-88	46-50	28-30	Volante	+1
89-97	51-55	31-33	Voleuse de sort	+1
–	56-61	34-39	Brillance éternelle	+2
–	62-68	40-45	Corrosion intense	+2
–	69-75	46-51	Désarmement	+2
–	76-81	52-57	Vampirique	+2
–	82-84	58-61	Aura élémentaire	+3
–	85-87	62-68	Gardienne de destinée	+3
–	88-90	69-73	Recul	+3
–	91-93	74-77	Suprématie	+3
98-99	94-95	78-80	Saut	spécial
100	96-100	81-100	Rejouez deux fois le dé**	

* À ajouter au bonus d'altération de la table 8-9 : armures et boucliers du *Guide du Maître* afin de déterminer le prix de vente final.

** Relancez le dé si vous obtenez deux fois la même propriété, une propriété incompatible avec une propriété précédemment obtenue ou si la nouvelle propriété vous fait dépasser la limite de +10. La somme des bonus d'altération et des équivalents de bonus des propriétés d'une arme ne peuvent pas dépasser +10.

Table 6-2 : propriétés spéciales des armes à distance

Jet 1d100 :

01-85	Utilisez la table 8-15 : propriétés spéciales des armes à distance du *Guide du Maître*.
86-100	Utilisez la table ci-dessous.

Faible	Inter-médiaire	Puissante	Propriété spéciale	Modificateur au prix de base*
01-14	01-09	01-04	Corrosion	+1
15-28	10-18	05-08	Hurlante	+1
29-42	19-27	09-12	Impact	+1
43-56	28-36	13-16	Miséricordieuse	+1
57-70	37-45	17-20	Précision	+1
71-84	46-54	21-24	Traqueuse	+1
85-98	55-63	25-28	Venimeuse	+1
–	64-80	29-34	Corrosion intense	+2
–	81-95	35-40	Rechargement rapide	+2
–	–	41-50	Aura élémentaire	+3
–	–	51-60	Gardienne de destinée	+3
–	–	61-70	Recul	+3
–	–	71-80	Restreinte radiante	+3
99-100	96-100	81-100	Rejouez deux fois le dé**	

* À ajouter au bonus d'altération de la table 8-9 : armures et boucliers du *Guide du Maître* afin de déterminer le prix de vente final.

** Relancez le dé si vous obtenez deux fois la même propriété, une propriété incompatible avec une propriété précédemment obtenue ou si la nouvelle propriété vous fait dépasser la limite de +10. La somme des bonus d'altération et des équivalents de bonus des propriétés d'une arme ne peut pas dépasser +10.

Alerte. Le porteur d'une arme d'alerte ne perd jamais son bonus de Dextérité lorsqu'il se trouve pris au dépourvu (de la même manière que s'il disposait de la capacité esquive instinctive). Cette propriété ne donne aucun avantage particulier aux personnages qui disposent de la capacité esquive instinctive.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, capacité esquive instinctive. *Prix de vente :* bonus de +1.

Aura élémentaire. Toute arme enchantée de cette propriété peut bénéficier de dégâts supplémentaires liés à un élément au choix du porteur (acide, froid, électricité, feu ou son) exactement comme cela est détaillé dans la description de la propriété spéciale feu. Ces armes infligent donc +1d6 points de dégâts de l'élément approprié lorsqu'un coup porte. Choisir l'aura élémentaire de l'arme est une action libre qui ne peut pas être effectuée plus d'une fois par round (il est donc impossible de changer le type d'élément entre deux attaques portées le même round). Les arbalètes, frondes et arcs dotés de cette propriété confèrent l'énergie à leurs munitions.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *cécité/surdité, éclair, flèche acide de Melf, lame de feu, métal gelé*. *Prix de vente :* bonus de +3.

Brillance éternelle. Les forgerons elfes du soleil d'Éternelle-rencontre connaissent encore le secret de la forge des lames de brillance éternelle. Ces armes sont aussi brillantes et étincelantes que de l'argent poli. Jamais elles ne terniront et elles sont immunisées contre les attaques d'acide et de rouille.

Table 6-3 : armes spéciales

Jet 1d100 :

01-85	Utilisez la table 8-16 : armes spéciales du *Guide du Maître*.
86-100	Utilisez la table ci-dessous.

Intermédiaire	Puissante	Arme spéciale	Prix de vente
01-05	–	*Flèche mordante*	1457 po
06-10	–	*Cimeterre des imbéciles*	3000 po
11-15	–	*Dague de défiance*	6302 po
16-20	–	*Lame +1 berserk*	6335 po
21-25	–	*Pic de guerre de Blingdenpierre*	8308 po
26-30	–	*Lame elfe de Cormanthor*	8315 po
31-35	–	*Lame gardienne de Sembie*	8320 po
36-40	–	*Arc court de Luiren*	8330 po
41-45	–	*Lame de nuit*	8702 po
46-49	01-05	*Dague vipère*	10 462 po
50-53	06-10	*Croc d'araignée*	11 782 po
54-57	11-15	*Marteau runique*	11 912 po
58-61	16-20	*Prière de la colère*	14 350 po
62-65	21-25	*Lame +2 berserk*	15 335 po
66-69	26-30	*Masse du sombre enfant*	17 000 po
70-73	31-35	*Gantelets du valeureux*	18 302 po
74-77	36-40	*Lance talosiene*	18 302 po
78-81	41-45	*Lumière du danger*	18 302 po*
82-85	46-50	*Hache dorée de la Grande faille*	18 310 po
86-89	51-55	*Épée funeste*	18 315 po
90-93	56-60	*Tranche-gobelin du Cormyr*	18 315 po
94-95	61-64	*Dague spectrale*	20 000 po
96-97	65-68	*Le poing*	23 305 po
98-99	69-72	*Épée chantante*	24 450 po
100	73-76	*Bâton de grand fauchage*	28 600 po
–	77	*Namarra*	30 315 po
–	78-83	*Lame de justice*	32 315 po
–	84-86	*Hache de Crindargent*	50 302 po
–	87	*Taragarth*	86 335 po
–	88-92	*Lance de Faerûn*	98 310 po
–	93-95	*Mille rêves brisés*	100 315 po
–	96-98	*Dague du chaos*	106 302 po
–	99-100	*Bâton de bataille*	162 600 po

* Valeur minimum, reportez-vous à la description de l'objet.

Jusqu'à deux fois par jour, ces armes peuvent dégager une violente lumière sur ordre du porteur. Toutes les créatures situées dans les 6 m à l'exception du porteur doivent effectuer un jet de Réflexes (DD 14) ou se retrouver aveuglées pour 1d4 rounds.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *cécité/surdité, lumière brûlante. Prix de vente :* bonus de +2.

Corrosion. Sur commande, une arme de corrosion se recouvre d'une épaisse couche de fluide acide (le porteur ne subit aucun dommage de cet effet). Les armes de corrosion infligent +1d6 points de dégâts d'acide lorsqu'un coup porte. Les arbalètes, frondes et arcs dotés de cette propriété confèrent l'énergie acide à leurs munitions.

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *brume acide, flèche acide de Melf, tempête acide* ou *tempête vengeresse. Prix de vente :* bonus de +1.

Corrosion intense. Cette arme fonctionne comme une arme de corrosion, si ce n'est qu'une explosion d'acide se produit à chaque coup critique réussi. Cet acide ne blesse pas la main qui tient l'arme. Une arme à jet acide inflige +1d10 points de dégâts d'acide lors d'un coup critique réussi. Si le modificateur de critique de l'arme est de x3, ajoutez +2d10 points de dégâts d'acide plutôt que +1d10. Si le modificateur de critique de l'arme est de x4, ajoutez +3d10 points de dégâts d'acide plutôt que +1d10. Les arbalètes, frondes et arcs dotés de cette propriété confèrent l'énergie acide à leurs munitions.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *brume acide, flèche acide de Melf, tempête acide* ou *tempête vengeresse. Prix de vente :* bonus de +2.

Croc-en-jambe. Cette propriété fournit un bonus de +4 à tous les jets de Force effectués lorsque le porteur tente un croc-en-jambe avec son arme.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *force du taureau. Prix de vente :* bonus de +1.

Désarmement. Une arme de désarmement sert essentiellement à faire en sorte que l'adversaire de son porteur se retrouve rapidement sans arme. Cette propriété permet d'annuler les bonus de l'adversaire contre le désarmement dus à la taille de son arme et au fait qu'il l'utilise à deux mains (si c'est le cas). Ce type d'arme procure aussi un bonus de +1 au jet d'attaque de son porteur dans le cas où ce dernier tente une manœuvre de désarmement. Ce bonus ne s'applique à aucun autre jet d'attaque. Les autres règles concernant le désarmement restent inchangées.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques t. *Prix de vente :* bonus de +2.

Dissipation. Une fois par jour, l'arme peut être utilisée pour effectuer une attaque de contact au corps à corps qui agit comme une *dissipation de la magie* ciblée affectant la créature ou l'objet touché.

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *dissipation de la magie. Prix de vente :* bonus de +1.

Gardienne de destinée. Parfois donnée à des aventuriers appréciés par les membres du clergé de Tymora, ces armes sont généralement créées pourvues de 7 charges. Le porteur peut dépenser 1 charge lors de son tour afin de gagner une action partielle supplémentaire. Le porteur peut aussi utiliser 1 charge à n'importe quel moment au cours du round afin de pouvoir relancer un jet de dé de son choix. Le porteur peut dépenser un maximum de 2 charges par round, 1 pour une action partielle et 1 pour relancer un jet de dé. Le porteur peut attendre le résultat d'un jet avant de choisir de relancer un jet de dé.

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *souhait limité. Prix de vente :* bonus de +3, +1500 po. *Coût de création :* bonus de +3, +300 PX.

Hurlante. Sur commande, une arme hurlante émet un sourd bourdonnement particulièrement irritant mais qui n'affecte pas l'utilisateur. Les armes hurlantes qui parviennent à porter un coup produisent alors un bruit bien plus aigu et infligent +1d6 points de dégâts de son. Les arbalètes, frondes et arcs dotés de cette propriété confèrent l'énergie sonore à leurs munitions. Les armes hurlantes infligent ces dégâts additionnels même lorsqu'elles frappent au sein d'une zone de *silence*. Les armes hurlantes n'ont pas d'effet particulier supplémentaire à l'encontre des créatures qui disposent d'une ouïe supérieure. Toutefois, de telles créatures détestent profondément ces armes.

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *cri* ou *cacophonie. Prix de vente :* bonus de +1.

Impact. Toute arme contondante à laquelle est associée cette propriété voit sa zone de critique possible doubler. Par exemple, un bâton ainsi amélioré disposera d'une zone de critique possible de 19-20 et un fléau d'armes lourd d'une zone de critique possible de 17-20. Cette propriété ne peut pas affecter des armes tranchantes ou perforantes. Si vous tirez cette propriété pour une arme inappropriée, relancez le dé.

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *arme d'impact*. *Prix de vente :* bonus de +1.

Miséricordieuse. Une arme miséricordieuse inflige +1d6 points de dégâts et tous les dégâts qu'elle inflige sont temporaires. Sur commande cette arme peut interrompre cette propriété avant de la récupérer suite à un nouvel ordre. Les arbalètes, frondes et arcs dotés de cette propriété confèrent l'effet miséricordieux à leurs munitions.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *soins légers*. *Prix de vente :* bonus de +1.

Pénétrante. Une arme pénétrante blesse les créatures disposant d'une réduction des dégâts comme si elle disposait d'un bonus d'altération de +5. Les arbalètes, frondes et arcs ne peuvent pas bénéficier de cette propriété.

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *arme magique supérieure*. *Prix de vente :* bonus de +1.

Précision. Cette propriété ne peut affecter que des armes à distance. Une arme de précision peut être lancée ou être utilisée pour tirer sur un adversaire engagé au corps à corps sans subir le malus habituel de -4 (tout comme le permet le don Tir de précision). Cette propriété ne confère aucun pouvoir spécial à ceux qui bénéficient du don Tir de précision.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, Tir de précision. *Prix de vente :* bonus de +1.

Rechargement rapide. Cette propriété ne peut affecter que des arbalètes. Une arbalète à rechargement rapide ouvre un accès vers un espace extradimensionnel où il est possible de stocker jusqu'à 100 carreaux. Cela permet à l'utilisateur de recharger son arbalète plus rapidement que la normale. Ainsi, recharger une arbalète légère ou une arbalète de poing de ce type est une action libre (permettant ainsi aux personnages disposant de plusieurs attaques de toutes les effectuer au cours du round), recharger une arbalète lourde de ce type est une action de mouvement. Ajouter ou retirer des carreaux dans leur espace extradimensionnel est une action de mouvement. Différents types de carreaux peuvent être stockés dans cet espace et l'utilisateur de l'arbalète choisit librement lesquels il utilise au moment de recharger son arme.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *coffre secret de Léomund, réduction d'objet*. *Prix de vente :* bonus de +2.

Recul. Une arme bénéficiant de cette propriété a la capacité de repousser sa cible. Lors d'une attaque réussie, la cible de l'attaque doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) ou être repoussée 3 m en arrière. Si la victime de cet effet ne peut pas reculer de 3 m, elle tombe alors au sol. Si le premier jet de sauvegarde est raté, la victime doit réussir un autre jet de sauvegarde de Vigueur (DD 19) ou être étourdi pour 1 round.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *champ de force*. *Prix de vente :* bonus de +3.

Restreinte radiante. Cette propriété (parfois utilisée par les gardes de magiciens des Vieux Empires) ne peut affecter que des munitions d'armes à distance. Un projectile de restreinte radiante se transforme en un trait de lumière argentée lorsqu'il est tiré. Toute attaque effectuée avec un tel projectile devient une attaque de contact à distance. Le projectile inflige 1 point de dégât de force (au lieu de ses dégâts habituels), mais sa cible doit réussir un jet de Volonté (DD 17) ou se retrouver immobilisée (de la même manière que par un sort d'*immobilisation de monstre*).

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *immobilisation de monstre, projectile magique*. *Prix de vente :* bonus de +3.

Saut. Lorsqu'elle est tenue en main, une arme disposant de cette propriété agit comme un *anneau de feuille morte*. Un round sur deux, le porteur peut effectuer un saut avec un bonus de +30 sur son jet de Saut. La taille du personnage ne limite alors plus la distance à laquelle il peut sauter.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *feuille morte, saut*. *Prix de vente :* ajoute +8400 po.

Suprématie. Tout individu attaquant le porteur d'une arme de suprématie lors d'un combat au corps à corps doit réussir un jet de Volonté (DD 16) ou être contraint de combattre défensivement (malus de -4 au jet d'attaque, bonus d'esquive de +2 à la CA).

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *terreur*. *Prix de vente :* bonus de +3.

Traqueuse. Seules les armes à distance peuvent disposer de cette propriété. L'arme se dirige naturellement vers sa cible, annulant les chances de rater dues à un camouflage. Le porteur de l'arme doit toujours viser sa cible. Ainsi, une flèche malencontreusement tirée en direction d'un espace vide ne se dirigera pas vers un éventuel ennemi invisible situé à proximité.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *vision lucide*. *Prix de vente :* bonus de +1.

Vampirique. Tout être vivant frappé par une arme vampirique doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) ou perdre aussitôt 1d4 points de vie additionnels qui sont aussitôt ajoutés au total actuel du porteur. Les points de vie dépassant ainsi le maximum du porteur deviennent des points de vie temporaires (de multiples ajouts de points de vie temporaires ne se cumulent pas) et ils disparaissent au bout d'une heure.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *baiser du vampire*. *Prix de vente :* bonus de +2.

Venimeuse. Une fois par jour, une arme venimeuse (ou un projectile) peut infliger un sort de *poison* (DD 14) contre une créature qu'elle vient de frapper. L'utilisateur de l'arme peut décider d'utiliser le pouvoir après avoir porté le coup. L'utilisation de ce pouvoir est une action libre et les effets du sort de *poison* sont infligés au cours du même round où le coup a été porté.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *poison*. *Prix de vente :* bonus de +1.

Vol. Une arme de vol peut voler à une vitesse de 9 m et est alors considérée comme un objet animé doté de points de résistance et d'une solidité propre aux armes de son type. Une arme volante obéit aux ordres en fonction des limites de ses capacités (elle n'a aucune Intelligence). On peut lui ordonner de garder une zone précise tout comme pourrait le faire un squelette. Seules les armes de corps à corps peuvent bénéficier de cette propriété.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *animation d'objets, vol* ou *télékinésie*. *Prix de vente :* bonus de +1.

Voleuse de sort. Le porteur est immunisé à un sort choisi au moment de la création de l'arme. Le sort choisi doit être un sort qui prend pour cible le porteur (il n'est ainsi pas possible de sélectionner un sort affectant une zone d'effet). Lorsque le porteur est pris pour cible par ce sort, l'arme l'absorbe aussitôt. Au cours du prochain round du porteur, ce dernier peut alors choisir de laisser le sort se dissiper ou de le rediriger vers une autre cible par une action libre.

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *renvoi des sorts*. *Prix de vente :* bonus de +1.

Armes magiques spéciales

Les armes suivantes possèdent systématiquement les propriétés détaillées dans leur description.

Arc court de Luiren. Ces *arcs courts +1 traqueurs* sont devenus particulièrement réputés dans les territoires du nord car nombres de halfelins de Luiren en portent. Certaines de ces armes ont été vendues par des halfelins en manque de liquidité. Ce sont des objets précieux activement recherchés par de nombreux aventuriers.

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *affûtage*. *Prix de vente :* 8330 po. *Coût de création :* 4330 po + 320 PX.

Bâton de bataille. Ce *bâton +3 de rapidité* ne peut pas être endommagé par des attaques tranchantes ou perforantes. Le porteur de ce *bâton de bataille* peut tenter de désarmer ses adversaires comme s'il disposait du don Science du désarmement et il gagne un bonus de +4 sur tous ses jets d'attaques effectués pour désarmer.

Trois fois par jour le porteur peut, par une action simple, activer la capacité antiprojectiles du bâton. Tant que cette capacité est active, le bâton dévie automatiquement toutes les attaques d'armes à distance (d'armes allant jusqu'à une taille M) et il absorbe tous les projectiles ou attaques à distance créées par des sorts de 2e niveau ou moins (tels que *projectile magique* ou *flèche acide de Melf*) qui prendraient pour cible le porteur ou un de ses alliés situés dans les 1,50 m autour de l'utilisateur du bâton. Le bâton ne subit aucun dégât des attaques ou des sorts qu'il dévie ou absorbe de cette manière.

Une fois par jour, le porteur peut créer un effet de *champ de force* sur commande.

Une fois par jour, le porteur peut aussi transformer n'importe quel coup porté par le bâton en une frappe de bataille. Une telle attaque inflige le double de dégâts (le triple s'il s'agit d'une attaque critique). La cible de cette attaque doit réussir un jet de Réflexes (DD 22) pour éviter de tomber à terre et un jet de Vigueur (DD 22) pour éviter d'être étourdie pour une durée de 1d4 rounds.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *champ de force, poing de Bigby, protection contre les projectiles*. *Prix de vente :* 162 600 po. *Coût de création :* 81 600 po + 6480 PX.

Bâton de puissant croc-en-jambe. Ce lourd *bâton +2 de croc-en-jambe* confère aussi le don Science du croc-en-jambe à son utilisateur.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *force du taureau*. *Prix de vente :* 28 600 po. *Coût de création :* 14 600 po + 1120 PX.

Cimeterre des imbéciles. Ce *cimeterre +1* inflige à son porteur un malus de moral de -3 à tous ses jets de Volonté. Ces armes sont particulièrement populaires auprès des tyrans qui n'ont pas pleinement confiance dans leurs gardes.

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *frayeur*. *Prix de vente :* 3000 po.

Croc d'araignée. Cette *dague +1* est de couleur noire ou pourpre sombre. Elle coupe aisément toute forme de toile d'araignée ou de nature équivalente (magique ou autre) sans s'y trouver bloquée. Elle permet donc à son utilisateur de se déplacer à travers une toile d'araignée (ou similaire) à la moitié de sa vitesse de déplacement (cela ne l'empêche pas de se retrouver immobilisé dans la toile s'il rate son jet de sauvegarde). Le porteur de l'arme peut l'utiliser pour créer une *toile d'araignée* une fois par jour. Une fois par jour, le porteur peut aussi créer un épais rideau de toiles d'araignée (un carré de 3 m de coté) qui procurent un camouflage partiel conséquent (20% de chances de rater) à toute créature se dissimulant derrière. Si le rideau est touché par une créature, il s'effondre sur elle, lui causant alors 2d4 points de dégâts d'acide.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *flèche acide de Melf, graisse, toile d'araignée*. *Prix de vente :* 11 782 po. *Coût de création :* 6042 po + 459 PX.

Dague de défiance. Ces dagues furent initialement créées à Myth Drannor. Le porteur de l'une des ces *dagues +1* est immunisé aux effets de terreur et de coercition. Il gagne aussi un bonus de résistance de +3 sur tous ses jets de sauvegarde contre les enchantements.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *regain d'assurance, résistance*. *Prix de vente :* 12 302 po. *Coût de création :* 6302 po + 480 PX.

Dague du Chaos. Cette *dague +5* est finement ciselée et décorée de nombreux motifs abstraits. Elle est porteuse d'une étrange malédiction : si elle parvient à infliger des dégâts à une créature, le porteur change alors de forme aléatoirement comme s'il avait été victime d'un sort de *métamorphose provoquée*. Afin de déterminer la nouvelle forme, ouvrez votre *Manuel des Monstres* à une page au hasard et choisissez-y une créature dont la forme pourrait correspondre aux effets du sort.

Cette transformation dure jusqu'à ce que le porteur parvienne à nouveau à infliger des dégâts avec la dague. Dès lors, il se verra à nouveau transformé de manière aléatoire. Si sa nouvelle apparence ne lui permet pas d'utiliser d'équipement, son mode d'attaque naturel principal (tel qu'une morsure ou une griffe) gagne aussitôt une apparence argentée. Cette attaque principale est considérée comme étant la dague pour la suite de la malédiction (de nouveaux changements de forme). Si le porteur se débarrasse de la dague, il conservera la dernière forme dans laquelle elle l'a transformé.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *métamorphose provoquée*. *Prix de vente :* 106 302 po. *Coût de création :* 53 000 po + 4240 PX.

Dague spectrale. Taillée dans l'os d'une créature morte de mort violente, cette arme ne semble être rien d'autre qu'une simple garde de dague faite d'os. Lorsqu'une créature se saisit de cette garde, une « lame » lumineuse apparaît. Cette arme est considérée comme une dague au regard de la formation à son maniement, des dons, etc. La lame disparaît dès que la garde quitte la main de l'utilisateur.

La lame n'a aucun bonus d'attaque et elle n'inflige pas de dommages, toutefois une créature frappée par cette arme subit les effets d'un sort de *contact glacial* (DD 11). Frapper avec une dague spectrale est considéré comme une attaque de contact au corps à corps. Les créatures dotées de multiples attaques peuvent utiliser la dague spectrale lors d'une attaque à outrance de manière à pouvoir

porter plusieurs attaques au cours du round (comme si elles utilisaient une dague normale).

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *contact glacial*. *Prix de vente :* 20 000 po.

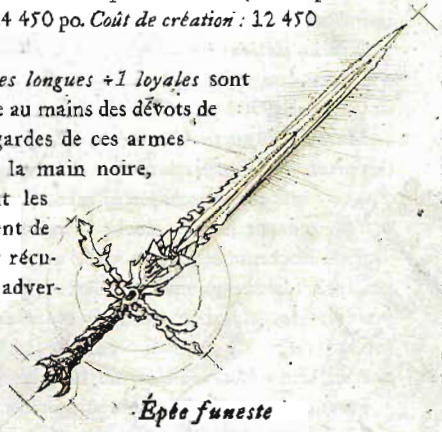
Dague vipère. Une fois par jour, cette *dague +2* peut se transformer en un petit serpent venimeux sous le contrôle du propriétaire de l'arme.

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, Création d'objets merveilleux, *convocation d'alliés naturels II*, le créateur doit être de niveau 6+. *Prix de vente :* 10 462 po. *Coût de création :* 5382 po + 406 PX.

Épée chantante. Ces *épées à deux mains +1* argentées furent créées pour être utilisées par les Ménestrels. Lorsqu'une telle arme est dégainée, elle chante nettement et constamment une sourde mélopée. Tant que le porteur peut entendre le chant de l'arme, il bénéficie d'un bonus de moral de +2 sur tous ses jets d'attaque et de dégâts effectués avec l'*épée chantante*. De plus, il gagne un bonus de moral de +3 sur ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets mentaux. Le chant est un effet de son et mental.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *bénédiction, émotion*, le créateur doit disposer d'un degré de maîtrise de 3 en Représentation (et la spécialité mélodie). *Prix de vente :* 24 450 po. *Coût de création :* 12 450 po + 960 PX.

Épée funeste. Ces *épées longues +1 loyales* sont apparues en grand nombre au mains des dévots de Baine. Les lames et les gardes de ces armes portent les symboles de la main noire, c'est pourquoi rares sont les individus bons qui acceptent de les porter après les avoir récupérées sur le corps d'un adversaire tombé au combat.



Épée funeste

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *courroux de l'ordre*, le créateur doit être d'alignement loyal. *Prix de vente :* 18 315 po. *Coût de création :* 9315 po + 720 PX.

Flèche mordante. Cette flèche injecte un poison (jet de Vigueur DD 16, 1d10 Con/1d10 Con) dans le corps de sa cible. Si le projectile rate sa cible, il est automatiquement détruit. Les *flèches mordantes* sont fabriquées à la pièce et non pas en lots de cinquante comme les autres projectiles. Il est possible de trouver des javelines ou des carreaux d'arbalète disposant d'un tel enchantement.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *poison*. *Prix de vente :* 1457 po. *Coût de création :* 732 po + 58 PX.

Gantelets du valeureux. Construit pour les héros de Myth Drannor, ces *gantelets +3* existent sous de nombreuses formes différentes, depuis de massifs gantelets de plaques métalliques montant jusqu'à l'épaule jusqu'à de simples bracelets, en passant par de légères mitaines de mailles. Généralement, un seul gantelet d'une paire est découvert à la fois. Ils n'offrent aucun bonus à la classe d'armure (leur bonus d'altération s'applique à leur nature d'arme) et ils n'interfèrent pas avec le lancement des sorts profanes. Lorsque les deux gantelets d'une même paire sont portés, ils disposent d'une des capacités suivantes (en plus de leur bonus d'altération) utilisables sur commande.

Capacité supplémentaire	Condition supplémentaire	Prix de vente
Champ de force 1/jour	*champ de force*	+56 000 po
Décharge électrique 3/jour	*décharge électrique*	+66 000 po
Éclair multiple 1/jour	*éclair multiple*	+56 000 po
Guérison suprême 1/jour	*guérison suprême*	+48 000 po
Immobilisation des monstres au contact 1/jour	*immobilisation des monstres*	+30 000 po
Lame de feu 2/jour	*lame de feu*	+38 000 po
Métamorphose provoquée au contact 1/jour	*métamorphose provoquée*	+26 000 po
Pétrification ou *Transmutation de la pierre en chair* au contact 1/jour	*pétrification* ou *transmutation de la pierre en chair*	+50 000 po
Régénération 1/jour	*régénération*	+66 000 po
Télékinésie (poussée violente) au contact 2/jour	*télékinésie*	+20 000 po

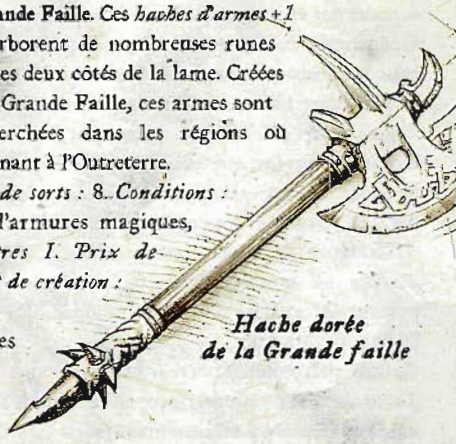
Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, sort spécifique. *Prix de vente :* 18 302 po. *Coût de création :* 9302 po + 360 PX.

Hache de Crindargent. Cette *hache d'armes +3 tueuse d'Extérieurs mauvais* porte gravé le symbole de Moradin ainsi que la phrase : « que les démons tombent devant moi, pour la plus grande gloire de mon clan, tandis que je me tiens sur leurs corps brisés et au-dessous du nom du grand forgeron. »

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *convocation de monstres I*, le créateur doit être un nain et être de niveau 9+. *Prix de vente :* 50 302 po. *Coût de création :* 25 302 po + 2000 PX.

Hache dorée de la Grande Faille. Ces *haches d'armes +1 tueuses d'aberrations* arborent de nombreuses runes naines rehaussées d'or des deux côtés de la lame. Créées par les nains d'or de la Grande Faille, ces armes sont particulièrement recherchées dans les régions où abondent les tunnels menant à l'Outreterre.

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *convocation de monstres I*. *Prix de vente :* 18 310 po. *Coût de création :* 9310 po + 720 PX.



Hache dorée de la Grande faille

Lame berserk. Ces *épées bâtardes +1* ou *+2* gagnent un bonus d'altération supplémentaire de +1 lorsque le porteur entre dans un état de rage de berserker. Les sorcières de Rashéménie créent ces objets pour les offrir aux plus farouches combattants.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *émotion*. *Prix de vente :* 6335 po pour une arme +1 ; 15 335 po pour une arme +2. *Coût de création :* 3335 po + 240 PX pour une arme +1 ; 7835 po + 600 PX pour une arme +2.

Lame de justice. L'église de Torm a conçu de nombreuses *épées longues +1 saintes et d'enchaînement*. Elles sont apparemment composées de bronze magiquement durci et recouvertes des symboles de Tyr, le marteau et la balance. Une *lame de justice* répand toujours une lumière pure et blanche dans un rayon de 6 m autour d'elle dès qu'elle est dégainée.

Illustrations par Ted Beargeon

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *châtiment divin, puissance divine,* le créateur doit être d'alignement bon. *Prix de vente :* 32 315 po. *Coût de création :* 16 315 po + 1280 PX.

Lame de nuit. Les Magiciens Rouges fabriquent ces *dagues +1* pour équiper leurs espions et leurs traqueurs d'espions. Lorsque ces armes sont utilisées contre un adversaire d'alignement bon, leur bonus d'altération monte à +2. De plus, une cible d'alignement bon doit effectuer un jet de Volonté (DD 16) ou subir un affaiblissement temporaire de 1 point dans une caractéristique déterminée au hasard.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *énergie négative. Prix de vente :* 8702 po. *Coût de création :* 4502 po + 336 PX.

Lame elfe de Cormanthor. Ces *épées longues +1 acérées* portent les symboles des maisons elfes de Cormanthor qui furent les premières à développer la magie permettant de conférer la propriété acérée à une arme.

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *affûtage. Prix de vente :* 8315 po. *Coût de création :* 4315 po + 320 PX.

Lame gardienne de Sembie. Ces *rapières +1 gardiennes* sont relativement communes parmi les membres de la noblesse de Sembie, et tout particulièrement parmi les étudiants du style de combat des épées jumelles.

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *affûtage. Prix de vente :* 8320 po. *Coût de création :* 4320 po + 320 PX.

Lance de Faerûn. Cette lance est conçue dans un bois excessivement dur et recouverte à son extrémité d'une pointe d'acier. Créées tout particulièrement dans le but de servir aux guerriers de Torm lors de combats montés, certaines de ces armes ont fini par arriver entre les mains d'autres combattants du bien.

La plupart (90%) de ces armes sont des lances d'arçon lourdes ; toutefois quelques guerriers de petite taille utilisent des lances d'arçon légères de ce type, et les 10% restantes sont conçues pour eux.

La lance de Faerûn est une *lance d'arçon +2 sainte* qui octroie à son porteur la capacité d'utiliser le don Charge dévastatrice. De plus, si la divinité patronne du porteur est Torm, la lance gagne la propriété magique tueuse d'Extérieurs mauvais.

Lance de Faerûn

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *châtiment divin, convocation de monstres I,* le créateur doit être d'alignement bon. *Prix de vente :* 98 310 po. *Coût de création :* 49 310 po + 3920 PX.

Lance talosiene. Ces *lances +1 de feu et de foudre* sont relativement courantes parmi les vétérans de l'église de Talos.

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, un sort d'électricité (*appel de la foudre, éclair* ou *fouet mystique*), un sort de feu (*boule de feu, colonne de feu* ou *lame de feu*). *Prix de vente :* 18 302 po. *Coût de création :* 9302 po + 720 PX.

Lance talosiene

Le poing. Ce gantelet de mailles d'adamantium est pourvu de pointes métalliques couvrant les articulations. Forgé il y a bien longtemps de cela par le peuple nain (qui n'apprécie guère de le voir dans des mains étrangères), il s'agit d'un *gantelet à pointes +2* (bonus d'altération naturel de +1 pour l'adamantium et bonus d'altération de +2 pour la magie). Le porteur du gantelet est protégé des effets des sorts *métal glacé* et *métal brûlant.* Une fois par jour le porteur peut annoncer un coup d'assommoir qui inflige +2d6 points de dégâts s'il porte (si le coup rate, le coup d'assommoir est perdu pour la journée). Une créature frappée d'un coup d'assommoir doit réussir un jet de Vigueur (DD 22) ou se trouver étourdie pour 1d4 rounds et un jet de Réflexes (DD 22) pour éviter de se retrouver à terre.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *poing de Bigby, résistance aux énergies destructrices. Prix de vente :* 23 305 po. *Coût de création :* 13 305 po + 800 PX.

Lumière du danger. Une fois par jour, lorsque le porteur est attaqué au corps à corps par une créature invisible, cette *lance +1* jette automatiquement une *lueur féerique* sur la créature attaquante, immédiatement après que l'attaque de cette dernière a été résolue.

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *lueur féerique. Prix de vente :* 18 302 po. *Coût de création :* 9302 po + 720 PX.

Marteau runique. Ce *marteau de guerre +1* fait de sombracier (reportez-vous à la partie consacrée aux matériaux spéciaux plus loin dans ce chapitre) arbore une importante rune représentant le sort stocké dans l'arme. Contrairement à une arme stockeuse de sort, le sort d'un *marteau runique* ne disparaît pas après utilisation, mais peut être lancé une fois chaque jour. Les pouvoirs les plus communs de ces *marteaux runiques* sont les suivants :

- Alhalbrin : *Métal brûlant* sur la cible.
- Faerindyl : *Mains brûlantes* sur la cible.
- Thundaril : *Métamorphose provoquée* sur la cible (qui est généralement transformée en crapaud ou en escargot).

En tant qu'arme faite de sombracier, le *marteau runique* inflige +1 point de dégât d'électricité à chaque fois qu'il touche. Si ce trésor est généré aléatoirement, lancez 1d6 pour déterminer quel type de *marteau runique* est découvert : 1-2 Alhalbrin ; 3-5 Faerindyl ; 6 Thundaril.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, Inscription de runes, *métal brûlant* ou *mains brûlantes* ou *métamorphose provoquée,* le créateur doit être de niveau 12+. *Prix de vente :* 11 912 po (Alhalbrin) ; 11 712 po (Faerindyl) ; 17 912 po (Thundaril). *Coût de création :* 6912 po + 400 PX (Alhalbrin) ; 6812 po + 392 PX (Faerindyl) ; 9912 po + 640 PX (Thundaril).

Masse du sombre enfant. Cette masse d'armes lourde en adamantium bénéficie d'un bonus d'altération naturel de +2. Elle donne à son utilisateur un bonus de malfaisance de +6 sur les jets d'intimidation ou de contrôle des morts-vivants. Le niveau du porteur est considéré comme étant supérieur de 2 niveaux au regard du nombre de dés de vie de morts-vivants qu'il peut contrôler.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *animation des morts. Prix de vente :* 17 000 po. *Coût de création :* 13 000 po + 320 PX.

Illustrations par Ted Beargeon

Mille rêves brisés. Cette lame de guerre elfe est constituée de mithral. Il s'agit d'une *épée longue +3 sainte et tueuse de drow* créée par le héros elfe Datharian Veillebrume, un adepte de Sehanine Lunarc, lorsque les elfes noirs détruisirent sa cité il y a des milliers d'années de cela. Bien qu'il soit tombé au combat peu de temps après avoir forgé cette lame, elle parvint tout de même entre les mains d'une autre héroïne elfe connue dans les ballades elfes sous le nom de Celle qui contemple les étoiles. Elle s'en servit pour tuer des centaines de drows au cours de sa vie. Finalement cette héroïne se laissa mourir de chagrin après la bataille des Neuf flèches, lorsqu'elle apprit la mort de sa sœur. Ce fut un jeune archer elfe qui emporta l'épée avec lui juste avant l'arrivée des renforts drows. La lame réapparut entre les mains de héros elfes une fois de temps en temps au cours des centaines d'années écoulées depuis la bataille des Neuf flèches. Elle finit toujours par disparaître à nouveau.

L'épée inflige une réduction d'un niveau à toute créature mauvaise qui la porte. Le niveau négatif reste tant que l'épée est tenue et il disparaît dès qu'elle est lâchée. Ce niveau négatif ne provoque pas de réelle perte de niveau, mais il ne peut pas non plus être annulé de quelque manière que ce soit (pas même par un sort de *restauration*) tant que l'épée est tenue en main. Il est dit que si jamais l'épée venait à être tenue par un drow d'alignement bon elle se briserait en milles pierres de lune (50 po). Si cette rumeur s'avérait juste, chacune de ces pierres de lune pourrait être utilisée une unique fois pour obtenir les effets d'un sort de *pénitence* permettant de ramener un elfe noir sur le droit chemin.

Niveau de lanceur de sorts : 16. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *châtiment divin, convocation de monstres I*, le créateur doit être un elfe d'alignement bon *Prix de vente :* 100 315 po. *Coût de création :* 51 315 po + 1960 PX.

Namarra. Cette *épée longue +2 acérée* émet une pâle lueur mauve lorsqu'elle est dégainée. Elle répand alors une lumière équivalente à celle d'une chandelle. Le mot « Namarra » est gravé sur l'un des côtés de sa lame tandis que sur le côté opposé il est possible de lire « Jamais ne dort. » Lorsque cette arme frappe le métal cela provoque une gerbe d'étincelles blanches. Cette épée flotte sur l'eau comme si elle était faite de bois. Elle peut lancer un sort de *silence* sur elle-même sur simple commande de son porteur et autant de fois par jour qu'il le désire. Les effets de ce sort s'achèvent lorsque le porteur rengaine ou perd contact avec son épée. Cette arme est très ancienne et nulle légende ne parle d'un temps « avant la forge de Namarra. » Elle est aussi connue sous le nom de « l'épée qui jamais ne dort » en raison de l'inscription qu'elle arbore et bien qu'aucun de ses pouvoirs ne semble lié à une quelconque qualité de vigilance.

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *affûtage, marche sur l'onde, silence. Prix de vente :* 30 315 po. *Coût de création :* 15 315 po + 1200 PX.

Pic de guerre de Blingdenpierre. Bien que nombre de ces *pics de guerre lourds +1 de corrosion* soient entre les mains des gnomes des profondeurs errants dans les Marches d'argent, certaines de ces armes sont tout de même parvenues dans d'autres régions du monde grâce aux aventuriers qui les ont récupérées lors du pillage de la cité de Blingdenpierre infestée par les drows.

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *brume acide, flèche acide de Melf, tempête acide* ou *tempête vengeresse. Prix de vente :* 8308 po. *Coût de création :* 4308 po + 320 PX.

Prière de la colère. Cette *épée à deux mains +2* arbore le symbole sacré de Tempus. Son porteur est immunisé aux effets de terreur et, s'il est capable de rentrer dans un état de rage, cet état durera alors 1 round de plus que la normale.

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *regain d'assurance. Prix de vente :* 14 350 po. *Coût de création :* 7350 po + 560 PX.

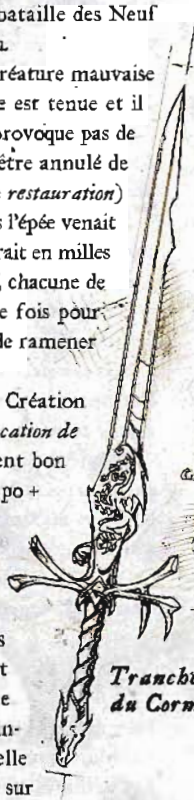
Taragarth. Cette *épée bâtarde +3 d'enchaînement* unique est faite d'acier noirci au feu. Juste au-dessus de la garde se trouve une rune. Lorsque cette arme est dégainée, le porteur est aussitôt protégé par une *résistance aux énergies destructrices (feu)* et un effet de *feuille morte*. Lorsque cette arme est agrippée (même si elle n'est pas dégainée), son utilisateur est protégé par un effet d'*antidétection*. Forgée par Elfgar de Lunargent lors des premiers jours du Nord, cette arme acquit son surnom de « brandon sanglant » en raison de son utilisation intensive au cours de la Longue bataille. C'est durant ce combat que le champion Aeroth prit l'habitude de brandir la lame couverte d'une épaisse couche de sang pour marquer ses victoires sur les trolls tombés sous ses coups.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *antidétection, feuille morte, pouvoir divin, résistance aux énergies destructrices. Prix de vente :* 86 335 po. *Coût de création :* 43 335 po + 3440 PX.

Tranche-gobelin du Cormyr. Ces *épées longues +1 tueuses de gobelinoïdes* portent les armoiries du Cormyr, un dragon pourpre rampant. Le magicien royal Caladnei a ordonné aux Magiciens de guerre de créer nombres d'armes de ce type afin qu'elles puissent être distribuées parmi les chevaliers Dragon Pourpre et vendues au peuple afin d'améliorer son moral et de renflouer les caisses du royaume. Les armes offertes aux chevaliers arborent généralement des symboles représentant le rang et les hauts faits du porteur.

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *convocation de monstres I. Prix de vente :* 18 315 po. *Coût de création :* 9315 po + 720 PX.

Illustration par Ted Bearzeon



Tranche-gobelin du Cormyr

propriétés spéciales des armures magiques

Ces propriétés spéciales sont disponibles en plus de celles présentées dans le *Guide du Maître* et dans *Les Royaumes Oubliés*. Certaines de ces propriétés sont associées à un surcoût fixe plutôt que d'être prises en compte comme un bonus supplémentaire afin de déterminer le prix final de l'objet (comme cela est présenté de manière habituelle dans le *Guide du Maître*).

Brillance éternelle. Cette propriété ne peut être appliquée que sur une armure métallique. L'armure devient alors aussi brillante et étincelante que de l'argent poli. Elle ne se ternira jamais et sera définitivement immunisée aux attaques d'acide et de rouille. Le porteur gagne une résistance à l'acide de 5.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, jeteur de sorts de niveau 12+. *Prix de vente :* bonus de +1.

Dévoreuse de magie. Ce type d'armure est généralement décoré de spirales et de bouches aux dents aiguisées. Une telle armure

TABLE 6-4 : PROPRIÉTÉS SPÉCIALES DES ARMURES

Jet 1d100 :

01-85	Utilisez la table 8-20 : propriétés spéciales des armures du *Guide du Maître*.
86-100	Utilisez la table ci-dessous.

Faible	Inter-médiaire	Puissante	Propriété spéciale	Modificateur au prix de base*
01-20	01-15	01-05	Brillance éternelle	+1
21-40	16-30	06-10	Glacis bleu	+1
41-60	31-45	11-25	Protection contre l'énergie négative	+1
61-80	46-60	26-35	Souplesse	+1
81-85	61-72	36-50	Protection contre la mort	+2
86-90	73-78	51-62	Dévoreuse de magie	+3
–	79-80	63-65	Immunité à la transmutation	+6
91-98	81-90	66-75	Force	spécial
99-100	91-100	76-100	Rejouez deux fois le dé**	

* À ajouter au bonus d'altération de la table 8-17 : armures et boucliers du *Guide du Maître* afin de déterminer le prix de vente final.

** Si vous obtenez deux fois la même propriété, une seule compte. Si vous obtenez deux versions de la même propriété, ne conservez que la meilleure.

TABLE 6-5 : ARMURES SPÉCIALES

Jet 1d100 :

01-85	Utilisez la table 8-22 : armures spéciales du *Guide du Maître* (page 195).
86-100	Utilisez la table ci-dessous.

Inter-médiaire	Puissante	Armure spéciale	Prix de vente
01-25	01-20	*Bouclier de vigilance*	9170 po
26-50	21-40	*Bouclier hermétique de Laeral*	9170 po
51-75	41-60	*Écu du Cormyr*	9170 po
76-90	61-80	*Armure-tempête de Laeral*	66 650 po
91-100	81-100	*Armure-tempête des enfants de la terre*	111 650 po

fonctionne exactement comme une *armure résistante à la magie* avec une résistance à la magie de 13 excepté que si la résistance à la magie est efficace contre un sort qui ne prend pour cible que le porteur de l'armure, cette dernière consume alors le sort et donne à son porteur 1d8 points de vie temporaires. Ces points de vie ne sont pas cumulables, il est donc impossible de bénéficier de plus de 8 points de vie temporaire à un moment donné grâce à cette armure.

Niveau de lanceur de sorts : 16. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *résistance à la magie, synostose magique de la Simbule. Prix de vente :* bonus de +3.

Force. Le porteur de cette armure bénéficie d'un bonus d'altération de +2 ou de +4 en Force.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *force du taureau. Prix de vente :* pour +2, ajoute +8000 po ; pour +4, ajoute +32 000 po.

Glacis bleu. Cette propriété peut être appliquée seulement à des armures métalliques qui gagnent alors une coloration bleu-noir une fois traitées. L'armure qui a subit ce traitement ne ternira jamais et sera définitivement immunisée aux attaques d'acide et de rouille. Le porteur de l'armure gagne aussi un bonus de circonstances de +5 sur ses jets de Discrétion. Ce bonus ne se cumule pas avec celui fournit par une *cape d'elfe*.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, jeteur de sorts de niveau 12+, degré de maîtrise de 5+ en Alchimie. *Prix de vente :* bonus de +1.

Immunité à la transmutation. Le porteur de cette armure est immunisé aux effets de transmutation qui viseraient à altérer sa forme, y compris les effets de métamorphose, de pétrification et même de désintégration.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *immunité contre les sorts. Prix de vente :* bonus de +6.

Protection contre la mort. Une fois par jour, une armure altérée par cette propriété peut rendre son porteur immunisé aux effets de mort. La magie de l'armure confère une *protection contre la mort* pendant une période de 70 minutes à partir de la première fois où le porteur est exposé à un effet de mort au cours de la journée.

Niveau du lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *protection contre la mort. Prix de vente :* bonus de +1.

Protection contre l'énergie négative. La magie de cette armure confère automatiquement *protection contre l'énergie négative* une fois par jour et pour une durée de 5 rounds à partir du moment où le porteur est exposé pour la première fois à une attaque d'énergie négative au cours de la journée.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *protection contre l'énergie négative. Prix de vente :* bonus de +1.

Souplesse. Cette armure semble plus légère et plus souple que les autres armures du même type. Bien que le poids réel reste inchangé, le bonus maximum de Dextérité est augmenté de +2 et la pénalité d'armure est réduite de 1.

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *grâce féline. Prix de vente :* bonus de +1.

Armures spéciales

Bien que les armes soient parmi les objets les plus légendaires de Faerûn, certaines armures sont parvenues à accéder à la notoriété. Les armures suivantes possèdent systématiquement les propriétés détaillées dans leur description.

Armure-tempête de Laeral. Ce *harnois +2 résistant au feu et à l'électricité* est composé de matières non métalliques (on prétend qu'elles proviennent d'un autre plan) qui ne conduisent pas l'électricité. Le porteur de cette armure n'est jamais gêné ou déplacé contre sa volonté par des vents violents.

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *bourrasque, résistance aux énergies destructrices*, le créateur doit être de niveau 6+. *Prix de vente :* 66 650 po. *Coût de création :* 34 150 po + 2600 PX.

Armure-tempête des enfants de la terre. Ce *harnois +1 résistant au feu, au froid et à l'électricité* ne s'adapte qu'à des tailles de nains, de gnomes ou de halfelins.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *résistance aux énergies destructrices*, le créateur doit être un nain, un gnome ou un halfelin. *Prix de vente :* 111 650 po. *Coût de création :* 56 650 po + 4400 PX.

Illustrations par Ted Beargeon

Bouclier de vigilance. Cet *écu d'acier +1 d'attaque et de foudre* arbore le symbole du gantelet de Torm. Les boucliers de ce type sont relativement nombreux et ils sont grandement appréciés par les fidèles de Torm. Des rumeurs prétendent qu'il existerait une version plus puissante de ce bouclier susceptible de réfléchir toutes les attaques électriques vers leur source d'origine.

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *force du taureau, appel de la foudre* ou *éclair*. *Prix de vente :* 9170 po. *Coût de création :* 4670 po + 360 PX. *Poids :* 7,5 kg.

Bouclier de vigilance

Bouclier hermétique de Laeral. Nommé d'après Laeral Maindargent Arunsun, qui créa le premier bouclier de ce type, cet *écu d'acier +1* confère à son porteur une résistance à la magie de 17 contre tous les sorts relevant du registre de force.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *bouclier, mur de force, résistance à la magie*. *Prix de vente :* 9170 po. *Coût de création :* 4670 po + 360 PX.

Écu du Cormyr

Écu du Cormyr. Ces *écus d'acier +1 antiprojectiles* sont particulièrement populaires parmi ceux qui traquent les humanoïdes malfaisants des Cornes des tempêtes. Ils sont aisément reconnaissables au blason qu'ils arborent, un dragon pourpre dressé au-dessus d'une flèche brisée.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, *bouclier*. *Prix de vente :* 9170 po. *Coût de création :* 4670 po + 360 PX.

Anneaux

Faerûn est un univers connu pour ses nombreux anneaux magiques, certains d'entre eux ayant été créés il y a bien longtemps par les plus légendaires des mages.

Anneau d'Aribeth. Cet anneau confère à son porteur une résistance à la magie de 17.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, *résistance à la magie*. *Prix de vente :* 50 000 po.

Anneau d'os. Ces anneaux sont sculptés dans de la pierre ou de l'ivoire tout aussi souvent que dans de l'os mais, quoi qu'il en soit, ils ne sont jamais fait de métal. Le porteur est immunisé à l'absorption d'énergie et à la diminution permanente des caractéristiques (mais pas à l'affaiblissement temporaire des caractéristiques). Un *anneau d'os* dispose de 50 charges lors de sa création. Chaque niveau d'absorption d'énergie ou point de diminution de caractéristique évité utilise 1 charge. Par exemple, un coup porté par un vampire et devant normalement absorber deux niveaux prélèverait 2 charges de l'anneau.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, *protection contre l'énergie négative*. *Prix de vente :* 36 000 po.

Anneau du Dragon Pourpre. Ces anneaux de laiton sont gravés aux armes de la famille royale Obarskyr, le dragon rampant. Le porteur d'un tel anneau peut créer un effet de *lumière* une fois par round soit sur l'anneau lui-même, soit jusqu'à 12 m de l'endroit où il se trouve. Cet effet dure 10 minutes (contrairement au sort *lumière*, le porteur de l'anneau ne peut pas mettre un terme volontairement à l'effet magique). Cet anneau permet aussi d'obtenir une *détection du poison* au contact et sur commande. Lorsque ce pouvoir est activé et que l'anneau touche une créature ou un objet (généralement de la nourriture ou des boissons), il se met à briller d'un doux halo vert si la substance concernée est empoisonnée. L'anneau n'identifie toutefois pas la nature du poison pas plus qu'il ne peut détecter si du poison se trouve à proximité (il lui faut entrer en contact avec une substance pour que le pouvoir agisse).

Les Dragons Pourpres utilisent ces anneaux afin de protéger la famille royale des tentatives d'assassinat par le poison. Plus de 4000 de ces anneaux ont été forgés au cours du temps. Des anneaux disposant de fonctions similaires sont aussi relativement faciles à trouver car ils sont créés en grand nombre pour les marchands et les nobles qui craignent l'empoisonnement.

Un *anneau du dragon pourpre* peut être porté à la même main qu'un *anneau du commandant* et la paire ne compte alors que pour un seul anneau porté.

Niveau de lanceur de sorts : 1. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, *détection du poison, lumière*. *Prix de vente :* 2125 po.

Anneau du commandant. Les Magiciens de guerre du Cormyr forgent ces anneaux pour les soldats les plus gradés de leur armée. Ces anneaux procurent un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde et un bonus de parade de +2 à la CA.

Lorsque le mot de commande approprié est prononcé, un *anneau du commandant* peut produire les effets de *feuille morte*,

TABLE 6-6 : ANNEAUX

Jet 1d100 :

01-85	Utilisez la Table 8-24 : anneaux du *Guide du Maître*.
86-100	Utilisez la table ci-dessous.

Faible	Inter-médiaire	Puissante	Anneau	Prix de vente
01-30	01-15	–	*Anneau du Dragon Pourpre*	2125 po
31-55	16-30	–	*Puissance*	4000 po
56-80	31-45	–	*Les ténèbres dissimulées*	6700 po
81-100	46-60	–	*Immunité aux maladies*	8000 po
–	61-70	01-15	*Légendes*	23 250 po
–	71-80	16-30	*Dragons*	25 000 po
–	81-90	31-45	*Anneau d'os*	36 000 po
–	91-100	46-60	*Anneau d'Aribeth*	50 000 po
–	–	61-75	*Contresort*	67 600 po
–	–	76-90	*Neuf vies*	70 000 po
–	–	91-100	*Anneau du commandant*	120 000 po

déblocage, mur de force et *lumière du jour*, chacun jusqu'à trois fois par jour.

Un personnage portant un *anneau du commandant* sait toujours déterminer la direction et la distance de n'importe quel *anneau du dragon pourpre* dans un rayon de 30 m. Ce pouvoir peut passer au-delà des barrières, dans la limite de 30 cm de pierre, 3 cm de métal, une fine feuille de plomb ou 1 m de bois ou de terre.

Un *anneau du commandant* peut être porté à la même main qu'un *anneau du dragon pourpre* et la paire ne compte alors que pour un seul anneau porté.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, *déblocage, feuille morte, localisation d'objet, lumière du jour, mur de force. Prix de vente :* 120 000 po.

Contresort. Ce puissant anneau est généralement fait d'or et incrusté de petites sphères d'argent. Cet anneau informe son porteur dès qu'un sort est lancé à moins de 18 m de lui. Si le porteur parvient alors à réussir un jet de Connaissance des sorts (DD 15 + niveau du sort), il peut alors identifier le sort lancé (même s'il ne peut voir le lanceur de sort ou l'effet). Si une telle identification est réussie, le porteur peut (une seule fois par jour) choisir de faire en sorte que l'anneau lance une *dissipation de la magie* en contresort au sort identifié ou il peut choisir de changer la cible du sort par n'importe quelle autre cible potentielle présente dans les 18 m autour de lui. Le porteur peut agir de la sorte même s'il ne s'est pas préparé à une telle action de contresort. Si le porteur de l'anneau choisit une cible illégale (en raison de la portée ou d'autres conditions), le sort fonctionne alors normalement et il n'est pas redirigé.

Anneau de contresort

Niveau de lanceur de sorts : 14. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, *détection de la magie, dissipation de la magie, renvoi des sorts*, le créateur doit avoir un degré de maîtrise de 10+ en Connaissance des sorts. *Prix de vente :* 67 600 po.

Dragons. Ces anneaux de laiton ressemblent à des serpents ou à des dragons se mordant la queue. Ils sont créés par les membres du Culte du Dragon et sont tenus en haute estime par les plus hauts représentants de cette organisation. Le Culte en a réalisé près de soixante-dix jusqu'à présent. Le porteur d'un tel anneau dispose des pouvoirs suivants :

- Verbalement (comme avec *don des langues*) ou télépathiquement (comme avec *lien télépathique de Rary*), le porteur peut communiquer avec tous les dragons qui se trouvent à portée de vue.
- Il peut lancer une *image silencieuse* d'un dragon une fois par jour et jusqu'à une distance de 18 m. Le dragon ressemble à un dragon déjà rencontré par le porteur. Ce pouvoir est généralement utilisé comme moyen de se faire reconnaître ou en guise de diversion.
- Il peut transmettre un appel à un dragon mauvais ou à une dracoliche de sa connaissance. La cible de ce pouvoir sait immédiatement où se trouve le porteur de l'anneau et il lui est facile de le retrouver s'il désire répondre à l'appel, bien qu'il n'y soit en rien obligé. L'appel reste actif jusqu'à ce que l'anneau soit retiré, que le porteur l'annule ou qu'il décède.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, *communication à distance, détection des pensées, don des langues, image silencieuse, lien télépathique de Rary. Prix de vente :* 25 000 po.

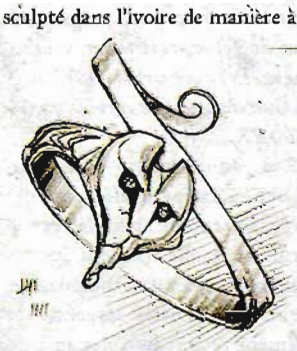
Immunité aux maladies. Le porteur d'un tel anneau est immunisé à tous les types de maladies et d'infections (y compris le sort *contagion*, la lycanthropie et la pourriture des momies). Le porteur regagne aussi 1 point de vie supplémentaire par jour de repos.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, *guérison des maladies, soins superficiels. Prix de vente :* 8000 po.

Légendes. Le porteur de cet anneau peut lancer *mythes et légendes* et *pierres commères* chacun une fois par dizaine sur simple prononciation d'un mot de commande. De plus, il lui est possible de détecter les pièges magiques créés par des *glyphes*, des runes ou des symboles à l'aide d'un jet réussi de Fouille, de la même manière que peuvent le faire les roublards.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, *détection des pièges, mythes et légendes, pierres commères. Prix de vente :* 23 250 po. *Coût de création :* 14 750 po + 680 PX.

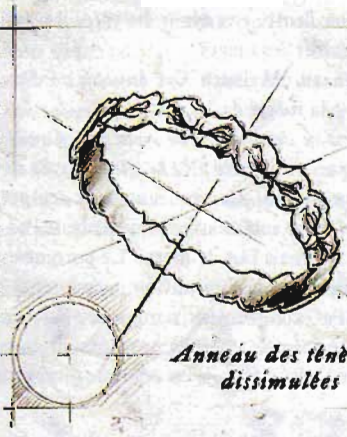
Neuf vies. Cet ancien anneau est sculpté dans l'ivoire de manière à ce qu'il arbore une tête de chat grondant. Si jamais le porteur tombe à 0 point de vie ou au-dessous, l'anneau utilise une de ses charges pour lui lancer un sort de *guérison suprême*. Après avoir raté un jet de sauvegarde le porteur peut aussi utiliser une charge afin de faire en sorte que ce jet de sauvegarde soit considéré comme réussi. Un anneau des neuf vies ne dispose que de 9 charges lors de sa création et la plupart d'entre eux ne sont généralement découverts qu'avec 2d4 charges restantes.



Anneau des neuf vies

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, *guérison suprême, souhait limité. Prix de vente :* 70 000 po. *Coût de création :* 41 750 po + 4960 PX.

Puissance. Ces anneaux sont forgés par les prêtres de Tyr. Le porteur d'un *anneau de puissance* est considéré comme armé même lorsqu'il n'a pas d'arme (comme s'il disposait du don Science du combat à mains nues). Ses attaques à mains nues infligent 1d8 points de dégâts (dégâts normaux et non pas temporaires). Toute cible endommagée par le poing du porteur sera marquée de l'empreinte d'un marteau jusqu'à ce qu'elle soit soignée.



Anneau des ténèbres dissimulées

Illustrations par Ted Beargeon

Niveau de lanceur de sorts : 1. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, *arme magique*, le créateur doit être un prêtre de Tyr. *Prix de vente :* 4000 po.

Ténèbres dissimulées. Cet anneau est généralement fait d'argent terni et il arbore des gravures représentant des yeux fermés. Le porteur de cet anneau est invisible à la vision dans le noir bien qu'il soit parfaitement visible à la lumière naturelle.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, *invisibilité*. *Prix de vente :* 6700 po.

BÂTONS

Les plus grands lanceurs de sorts divins ou profanes ont créé des centaines de bâtons magiques de toutes sortes afin de stocker une incroyable variété de sorts.

Action éthérée. Bâton de bois tendre ornementé de trois bandes d'argent, cet objet se comporte comme un *bâton +1 spectral* et il permet à son porteur de lancer les sorts suivants :

- *Clignotement* (1 charge)
- *Forme éthérée* (1 charge)

Une fois que toutes les charges ont été utilisées, cet objet reste un *bâton +1 spectral*.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions :* Création de bâtons magiques, Création d'armes et d'armures magiques, *clignotement, forme éthérée*. *Prix de vente :* 57 300 po. *Coût de création :* 28 800 po + 2280 PX.

TABLE 6-7 : BÂTONS

Jet 1d100 :

01-85	Utilisez la table 8-26 : bâtons du *Guide du Maître*.
86-100	Utilisez la table ci-dessous.

Intermédiaire	Puissante	Propriété spéciale	Prix de vente
01-11	01-08	*Nuit*	30 000 po
12-22	09-16	*Yeux*	34 700 po
23-33	17-24	*Emprisonnement*	36 750 po
34-44	25-32	*Crânes*	39 200 po
45-54	33-40	*Portes ouvertes*	42 200 po
55-63	41-49	*Vision*	42 800 po
64-72	50-58	*Compréhension*	53 600 po
73-81	59-67	*Action éthérée*	57 300 po
82-90	68-76	*Transport*	67 500 po
91-97	77-85	*Miraculeux*	77 000 po
98-100	86-94	*Ténèbres démoniaques*	98 200 po
–	95-97	*Devin*	137 375 po
–	98-100	*Paix*	175 200 po

Compréhension. des plumes et des runes de nombreuses langues sont gravées sur ce bâton. Originellement créés à Myth Drannor, ces objets permettent de lancer les sorts suivants :

- *Compréhension des langages* (1 charge)
- *Effacement* (1 charge)
- *Suppression de glyphe* (2 charges)
- *Copiste* (1 charge)
- *Lecture de la magie* (1 charge)

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions :* Création de bâtons magiques, *compréhension des langages, copiste, effacement, lecture de la magie, suppression de glyphe*. *Prix de vente :* 53 600 po.

Crânes. Ce bâton est fait d'ébène et son pommeau est constitué d'un crâne d'ivoire. Il arrive toutefois qu'il soit parfois taillé dans un os de géant et agrémenté d'un véritable crâne. Le *bâton des crânes* permet à son utilisateur de lancer les sorts suivants :

- *Animation des morts* (1 charge)
- *Blessure légère* (1 charge, DD 11)
- *Cercle de douleur* (2 charges, DD 17)
- *Soins légers* (1 charge)

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions :* Création de bâtons magiques, *animation des morts, blessure légère, cercle de douleur, soins légers*. *Prix de vente :* 39 200 po. *Coût de création :* 20 850 po + 1468 PX.

Devin. Le *bâton du devin* est généralement taillé dans une branche noueuse de noisetier. Il permet à son porteur de lancer les sorts suivants :

- *Identification* (1 charge)
- *Localisation de créature* (1 charge)
- *Localisation d'objet* (1 charge)
- *Analyse d'enchantement* (2 charges)
- *Vision mystique* (2 charges)

Ce bâton donne aussi à son porteur un bonus d'aptitude de +1 lors de tous ses jets de Connaissances.

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions :* Création de bâtons magiques, *analyse d'enchantement, identification, localisation de créature, localisation d'objet, vision*. *Prix de vente :* 137 375 po.

Emprisonnement. Ce type de bâton fut originellement créé à Nétheril. Un bâton d'emprisonnement est généralement court et fait de laiton. La plupart des bâtons de ce type datant de l'époque de Nétheril ne contiennent plus que quelques charges mais de nombreux *bâtons d'emprisonnement* ont été créés depuis. Un tel bâton permet d'utiliser les sorts suivants :

- *Ancre dimensionnelle* (1 charge, DD 16)
- *Sphère d'isolement d'Otiluke* (1 charge, DD 16)

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création de bâtons magiques, *ancre dimensionnelle, sphère d'isolement d'Otiluke*. *Prix de vente :* 36 750 po.

Miraculeux. Ce bâton taillé dans du bois blanc arbore les symboles des bienfaitrices divinités humaines, elfes, naines et gnomes qui étaient vénérées à Myth Drannor. Il permet à son utilisateur de lancer les sorts suivants :

- *Guérison suprême* (1 charge)
- *Aura divine* (2 charges)
- *Rose manteau* (2 charges)

Illustrations par Ted Beargeon

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions :* Création de bâtons magiques, *guérison suprême, aura divine, rose manteau. Prix de vente :* 77 000 po.

Nuit. Ce bâton de bois noir porte les runes des ténèbres, des étoiles et de la nuit. Il est aussi intéressant de remarquer que l'une des runes gravées sur cet objet a la forme d'une ombre des roches. Le porteur du *bâton de nuit* est immunisé au pouvoir de regard de confusion des ombres des roches. De plus, le bâton permet à son utilisateur de lancer les sorts suivants :

- *Vision dans le noir* (1 charge)
- *Vision nocturne* (1 charge)
- *Dissipation de la magie* (ne fonctionne que contre les sorts de *lumière*) (1 charge)
- *Ténèbres* (1 charge)
- *Convocation de monstres VI* (convocation d'une ombre des roches uniquement, utilisable une fois toutes les dizaines) (2 charges)

Si l'ombre des roches convoquée est tuée, le bâton est alors aussitôt réduit en poussière.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions :* Création de bâtons magiques, *convocation de monstres VI, dissipation de la magie, ténèbres, vision dans le noir. Prix de vente :* 30 000 po.

Paix. Ce bâton est généralement taillé dans du bois d'if. Le *bâton de paix* permet à son utilisateur de lancer les sorts suivants :

- *Sanctuaire* (intensité augmentée au 6e niveau) (1 charge, DD 19)
- *Immobilisation de personne* (intensité augmentée au 6e niveau) (1 charge, DD 19)
- *Apaisement des émotions* (intensité augmentée au 6e niveau) (1 charge, DD 19)
- *Injonction suprême* (2 charges, DD 19)

De plus, si Eldath est la divinité patronne du porteur du bâton, il gagne alors un bonus d'aptitude de +10 lors de ses jets de Diplomatie (ce pouvoir n'utilise aucune charge).

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions :* Création de bâtons magiques, *apaisement des émotions, immobilisation de personne, passe-muraille, sanctuaire. Prix de vente :* 175 250 po.

Portes ouvertes. des dessins de portes à serrures complexes (mais non fonctionnelles) ou barrées d'acier sont sculptés sur ce bâton de bois. Il permet à son utilisateur de lancer les sorts suivants :

- *Déblocage* (1 charge)
- *Fracassement* (1 charge)
- *Ouverture/fermeture* (1 charge)
- *Passe-muraille* (1 charge)

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions :* Création de bâtons magiques, *déblocage, fracassement, ouverture/fermeture, passe-muraille. Prix de vente :* 42 200 po.

Ténèbres démoniaques. Apparus pour la première fois il y a bien longtemps de cela entre les mains des serviteurs humains et drows de puissants diables et démons, ces bâtons sont faits d'ébène ou d'os poli et ils sont généralement surmontés par une griffe métallique à l'une (et parfois aux deux) de leurs extrémités. Le bâton confère un niveau négatif à toute créature bonne qui le tient en main. Ce niveau négatif ne provoque pas de réelle perte de niveau, mais il ne peut pas non plus être annulé de quelque manière que ce soit (pas même par un sort de *restauration*) tant que le bâton est tenu en main. Le bâton permet à son utilisateur de lancer les sorts suivants :

- *Ténèbres* (1 charge)
- *Convocation de monstres IX* (destrier noir uniquement) (2 charges)
- *Dissipation de la magie* (2 charges)
- *Animation des morts* (2 charges)

Bâton des ténèbres démoniaques

Illustration par Ted Beargeon

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions :* Création de bâtons magiques, *animation des morts, convocation de monstres IX, dissipation de la magie, ténèbres*, le créateur doit être d'alignement mauvais. *Prix de vente :* 98 200 po. *Coût de création :* 50 350 po + 3828 PX.

Transport. Initialement créé par le magicien connu sous le nom de Murmure, ce bâton est creux et composé de fils métalliques assemblés en forme de bâton. Une gemme brune marbrée et non taillée se trouve à chacune des deux extrémités de l'objet. Ce bâton permet de lancer les sorts suivants :

- *Clignotement* (1 charge)
- *Porte dimensionnelle* (1 charge)
- *Téléportation* (2 charges)

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions :* Création de bâtons magiques, *clignotement, porte dimensionnelle, téléportation. Prix de vente :* 67 500 po.

Vision. Ce bâton dispose des pouvoirs suivants :

- *Détection de l'invisibilité* (1 charge)
- *Vision dans le noir* (1 charge)
- *Délivrance de la cécité* (1 charge)
- *Vision lucide* (2 charges)

Lorsqu'un individu utilise ce bâton, il subit un contrecoup inhabituel sous la forme d'une intense fatigue mentale. Chaque utilisation exige un jet de Volonté (DD 12) réussi afin d'éviter de subir un affaiblissement temporaire de 1 point en Intelligence.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions :* Création de bâtons magiques, *délivrance de la cécité, détection de l'invisible, vision dans le noir, vision lucide. Prix de vente :* 42 800 po. *Coût de création :* 27 650 po + 1212 PX.

Yeux. Il s'agit d'un bâton sculpté de spirales, incrusté d'argent et dont le pommeau est un gros morceau d'ambre. Le *bâton des yeux* permet d'utiliser les sorts suivants :

- *Délivrance de la cécité* (1 charge)
- *Détection de l'invisibilité* (1 charge)

- *Œil du mage* (1 charge)

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création de bâtons magiques, *délivrance de la cécité, détection de l'invisibilité, œil du mage. Prix de vente :* 34 700 po.

sceptres

Les sceptres comptent parmi les objets les plus polyvalents de tous les objets magiques de Faerûn.

TABLE 6-8 : SCEPTRES

Jet 1d100 :

01-85	Utilisez la Table 8-27 : sceptres du *Guide du Maître*.
86-100	Utilisez la table ci-dessous.

Intermédiaire	Puissante	Propriété spéciale	Prix de vente
01-10	–	*Sphères*	3240 po
11-20	–	*Globes visqueux*	6000 po
21-28	01-06	*Fouet*	21 600 po
29-36	07-12	*Surprises*	21 600 po
37-44	13-18	*Silence*	24 200 po
45-52	19-24	*Chats*	25 000 po
53-60	25-30	*Fureur +1*	26 800 po
61-68	31-40	*Divergence*	32 600 po
69-76	41-50	*Fureur +2*	38 800 po
77-84	51-60	*Araignée*	40 000 po
85-92	61-70	*Miroir*	40 200 po
93-100	71-80	*Déplacement*	48 600 po
–	81-87	*Fureur +3*	58 800 po
–	88-94	*Fureur +4*	77 600 po
–	95-98	*Accord*	84 400 po
–	99-100	*Fureur +5*	95 600 po

Accord. Le *sceptre d'accord* est un objet magique de grande puissance qui, en plus de ses autres fonctions, sert de protection contre les Extérieurs.

Les bardes, les prêtres de Milil et tous ceux dont une partie des talents est liée au chant apprécient grandement cet objet pour son étonnante capacité à produire n'importe quelle note désirée par le porteur. Pour cela, l'utilisateur n'a besoin que de frapper légèrement le sceptre contre une surface dure (ou de frapper le sceptre avec un objet dur) pour produire une note claire et pure issue directement du sceptre. Cette note est audible jusqu'à une distance de 36 m (elle peut évidemment être étouffée par des barrières successives).

En plus de ce pouvoir, le sceptre peut servir de focaliseur pour n'importe quel sort sonique ou basé sur le chant. Nul autre focaliseur n'est alors nécessaire pour lancer le sort en question.

Le porteur du sceptre a aussi accès à des pouvoirs encore plus puissants. Une fois par jour, le *sceptre d'accord* peut produire une note spécifique qui frappe d'anathème les Extérieurs. Cette note agit comme un sort de *bannissement* contre une valeur pouvant monter jusqu'à 28 DV de créatures. Cette note affecte toutes les Extérieurs dans un rayon de 9 m autour du porteur du sceptre. Considérez que cette note dispose de trois caractéristiques craintes, détestées ou combattues par les créatures, ce qui procure à l'utilisateur du sceptre un bonus de +3 pour son jet de niveau lorsqu'il cherche à vaincre la résistance à la magie de la créature (si elle en a une) et ce qui oblige la créature à réussir un jet de sauvegarde de Volonté (DD 26).

En plus de cette capacité le sceptre peut, une fois par jour, émettre une note qui fonctionne comme un sort de *parole divine* (DD 20). Ce pouvoir affecte toute créature mauvaise située à 9 m ou moins du porteur.

Sceptre des chats

Illustration Ted Beargeon

Ces pouvoirs sont des effets magiques basés sur des chants et ils peuvent être contrés par le contre-chant d'un barde ou par des magies spécifiques (comme le sort *silence* par exemple).

Niveau de lanceur de sorts : 14. *Conditions :* Création de sceptres magiques, *bannissement, parole divine. Prix de vente :* 84 400 po.

Araignée. Trois fois par jour, le porteur peut commander à son *sceptre araignée* de produire des fils de soie qui peuvent être projetés jusqu'à 30 m. Considérez ce pouvoir comme une attaque de contact à distance sans facteur de portée. Une créature touchée par ces fils de soie doit réussir un jet de Réflexes (DD 20) ou se retrouver enchevêtrée dedans pour 1 minute. Si le jet de sauvegarde est réussi, la créature ne se retrouve pas enchevêtrée mais elle ne peut toutefois se déplacer qu'à la moitié de sa vitesse autorisée durant 1 minute.

Pour se libérer de l'effet d'enchevêtrement, il est nécessaire de réussir un jet de Force (DD 25) ou un jet d'Évasion (DD 20). Les fils de soie ont 15 points de résistance (pas de solidité) et ils subissent le double de dégâts au feu. Toutefois, si les fils de soie prennent feu, la victime enchevêtrée subira alors aussitôt 2d4 points de dégâts. Il est possible de lancer un sort tout en étant enchevêtré, cela exige alors un jet de Concentration (DD 15) afin de ne pas perdre le sort dans la tentative.

Le sceptre peut aussi être utilisé pour délivrer un poison par une attaque de contact de corps à corps (Jet de Vigueur DD 16, 1d10 Con/1d10 Con). Ce pouvoir fonctionne un nombre de fois illimité.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions :* Création de sceptres magiques, *poison, toile d'araignée. Prix de vente :* 40 000 po.

Chats. Ce sceptre de 2,10 m de long est taillé dans du bois noir. Son sommet est marqué par une protubérance en forme de tête de chat. Ce sceptre fonctionne, en tant qu'arme, comme un *bâton +1*. Lorsqu'il est tenu en main, le porteur acquiert la vision nocturne ainsi qu'un bonus d'aptitude de +10 lors de ses jets de Déplacement silencieux, Discrétion et Escalade. Une fois par jour le porteur peut faire en sorte que le *sceptre des chats* soit la cible d'un sort de *ténèbres*. Toutefois, le porteur et toutes les créatures qui touchent le sceptre sont capables de voir à travers cet effet comme s'il n'existait pas. Le sceptre dispose d'un compartiment secret (Fouille, DD 25 pour le repérer) suffisamment grand pour pouvoir contenir des outils de cambrioleur ou un parchemin.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création de sceptres magiques, Création d'armes et armures magiques, *grâce féline, pattes d'araignée, ténèbres, vision dans le noir. Prix de vente :* 25 000 po.

Déplacement. Ce sceptre fut inventé lors des heures les plus glorieuses de Myth Drannor. Lorsqu'il est tenu en main, il agit

comme une *cape de moindre déplacement*. Deux fois par jour, le porteur peut utiliser *saut* et *déblocage*. Une fois par jour, le porteur peut créer un champ de protection sphérique de 1,50 m de rayon capable de repousser l'eau et tout autre liquide non-magique essentiellement constitué d'eau. Le porteur peut ainsi traverser des rivières peu profondes ou entrer complètement dans une étendue d'eau tout en restant sec. Le sceptre crée de l'air frais dans cette sphère et il évite ainsi tout risque de suffocation. Ce pouvoir dure 10 minutes.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création de sceptres magiques, *contrôle de l'eau, flou, déblocage, saut*. *Prix de vente :* 48 600 po.

Divergence. Ce sceptre protège contre un type d'énergie particulier choisit lors de sa création (et ne pouvant plus être changé par la suite). Lorsqu'il est tenu en main, ce sceptre procure une *résistance aux énergies destructrices* à son porteur contre le type d'énergie choisi à la création. Si le porteur est pris pour cible par un effet lié à cette énergie et pouvant être affecté par un *renvoi des sorts*, le sceptre est capable une fois par jour de renvoyer automatiquement un tel effet vers son lanceur. Le porteur peut aussi faire en sorte que le sceptre se mette à briller d'une *lueur féerique* à volonté.

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions :* Création de sceptres magiques, *lueur féerique, renvoi des sorts, résistance aux énergies négatives*. *Prix de vente :* 32 600 po.

Fureur. Ces sceptres, initialement créés par les mages de la Mulhorande, arborent généralement un pommeau en forme de tête d'une divinité du panthéon mulhorandi. En plus de donner un bonus de parade à la CA (de +1 à +5 selon les sceptres), ces sceptres permettent aux jeteurs de sorts d'augmenter l'efficacité d'un de leur sort chaque jour. Le sort en question doit être du 6e niveau ou moins et il est altéré comme s'il était modifié par le don Extension d'effet. Activer ce pouvoir est une action libre et cela n'affecte en rien le niveau de l'emplacement du sort ou le temps d'incantation du sort altéré.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions :* Création de sceptres magiques, Extension d'effet, École renforcée, *protection contre loi/chaos/bien/mal*. *Prix de vente :* 26 800 po (+1), 38 800 po (+2), 58 800 po (+3), 77 600 po (+4), 95 600 po (+5).

Globes visqueux. Ce sceptre de métal projette des sphères de matière visqueuse qui se comportent comme des sacoches immobilisantes. La matière ainsi créée par le sceptre est soluble dans l'alcool et une flasque de vin est suffisante pour dissoudre une sphère en 1 round entier. Le sceptre peut projeter des sphères jusqu'à 30 m à la manière d'une arme de projectiles à impact. Ce pouvoir peut être utilisé 5 fois par jour.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions :* Création de sceptres magiques, *enchevêtrement, graisse*. *Prix de vente :* 6000 po.

Miroirs. Une fois par jour, le sceptre peut transformer son pommeau en un miroir de 60 cm de diamètre. Le porteur peut regarder par l'arrière du miroir et regarder ce qui se passe devant en bénéficiant des effets d'une *vision lucide*. Le miroir protège aussi son utilisateur des attaques de regard et des illusions provenant d'une moitié du champ de bataille (reportez-vous aux effets du sort *bouclier* pour plus de précisions sur la manière d'orienter un tel effet). Le miroir est totalement intangible et il reste en place durant 11 minutes. Le magicien Glendar, un célèbre mécène d'aventuriers connus pour sa haine des méduses et des basilics, créa le premier *sceptre miroir*. Il finit par devenir malfaisant et par se transformer en une puissante liche peu de temps avant d'être finalement détruit par certains des aventuriers qu'il avait aidés quelques années plus tôt.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions :* Création de sceptres magiques, *brume de dissimulation, vision lucide*. *Prix de vente :* 40 200 po. *Coût de création :* 13 850 po + 1108 PX.

Sceptre fouet. Sur commande, une lanière magique apparaît à l'extrémité du *sceptre fouet* qui peut alors être utilisé comme un fouet. Une fois activé, le *sceptre fouet* se comporte comme un *fouet +1 dansant* qui peut frapper les êtres intangibles comme une *arme spirituelle*. Ce pouvoir peut être activé 3 fois par jour et chaque utilisation dure jusqu'à une heure.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions :* Création de sceptres magiques, Création d'armes et d'armures magiques, *animation d'objet, arme spirituelle*. *Prix de vente :* 21 600 po.

Silence. Ce sceptre est gravé de représentations d'empreintes de pattes de chats et de hiboux. Lorsqu'il est tenu en main, il confère à son porteur un bonus de résistance de +4 lors de tous les jets de sauvegarde contre des effets de son. Une fois par jour, le porteur peut s'entourer d'une zone de silence fonctionnant comme le sort *silence* exception faite qu'elle n'affecte que le porteur et que le porteur peut y mettre un terme par une action libre. Le sceptre peut aussi créer un effet de *cri* une fois par jour. Toutefois ce dernier pouvoir ne peut pas être activé tant que la zone de silence fonctionne.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions :* Création de sceptres magiques, *cri, résistance, silence*. *Prix de vente :* 24 200 po.

Sphères. Le *sceptre des sphères* peut, trois fois par jour, créer une bulle sphérique de 1,20 m de diamètre qui existera durant 2 heures. Cette sphère transparente et légèrement luminescente apparaîtra dans les 9 m autour de l'utilisateur du sceptre et elle lévitera sur place à une hauteur de 1 m du sol. La faible lueur bleue émanant de la sphère procure une lumière équivalente à celle d'une chandelle.

La paroi de la sphère n'est pas solide mais elle est toutefois capable de retenir tout ce qui pourrait être placé à l'intérieur. La sphère peut ainsi contenir jusqu'à 1m³ et 100 kg. La sphère accompagne le porteur du sceptre dans ses déplacements, sa vitesse maximum n'est toutefois que de 9 m par round (si l'utilisateur du sceptre se déplace trop rapidement, la sphère restera à la traîne mais continuera de le suivre jusqu'à ce qu'elle finisse par le rattraper). L'utilisateur du sceptre peut aussi faire se déplacer la sphère de 18 m par round en utilisant une action de mouvement.

La sphère est détruite si elle subit ne serait-ce qu'un unique point de dégât d'une origine quelconque. Une sphère ne peut pas buter dans un objet ou une créature de manière suffisamment forte pour infliger des dégâts à elle-même ou à ce qu'elle vient de heurter. Lorsque l'effet se dissipe, ou si la sphère est détruite, tout le contenu de la sphère tombe lentement au sol, comme sous l'effet d'un sort de *feuille morte*.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions :* Création de sceptres magiques, *disque flottant de Tenser, feuille morte, lumières dansantes*. *Prix de vente :* 3240 po.

Surprises. Semblable au *sceptre des seigneurs de la guerre*, ce sceptre dispose tout à la fois de pouvoirs utiles au quotidien et de capacités de combat. Il est ainsi possible de lui ordonner de s'allonger et même de faire apparaître une lame à l'une de ses extrémités. Ce sceptre peut ainsi être utilisé comme demi-pique, javeline, kama, pique, bâton, faux, lance ou encore comme une épée courte dotée d'une longue garde. Lorsque le sceptre agit comme une arme, il fonctionne comme une arme +1 du type approprié. Le sceptre peut aussi s'allonger jusqu'à une longueur de 18 m et il peut supporter un poids de 400 kg sans plier. Le sceptre peut enregistrer un message

composé d'un maximum de vingt-cinq mots comme le sort *bouche magique*. Le sceptre prononcera le message ainsi enregistré sur simple activation d'un déclencheur programmé lors de l'enregistrement (généralement sur prononciation d'un mot de commande). Le message peut être effacé par une action simple.

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions :* Création de sceptres magiques, Création d'armes et d'armures magiques, *bouche magique, façonnage du bois, lévitation. Prix de vente :* 21 600 po.

objets merveilleux

Ces objets merveilleux peuvent être trouvés sur Toril en plus de ceux décrits dans *Les Royaumes Oubliés* et dans le *Guide du Maître*.

Agrafe de stabilité. Cet objet est une chaîne en or de 7 cm de long. Il ne fonctionne que lorsqu'il est attaché à une amulette (ou un objet équivalent) ou à une veste (ou un objet équivalent). L'agrafe permet d'éviter que l'objet se mêle à la nouvelle forme de son porteur lorsqu'il est soumis aux effets d'une magie le transformant (comme *métamorphose* ou *forme animale*). Par exemple, un druide équipé d'une *agrafe de stabilité* attachée à une *perle de sagesse* pourra alors adopter la forme d'un loup (qui normalement n'utilise pas d'équipement) et conserver la perle dans sa forme originelle, parfaitement fonctionnelle. Certaines formes peuvent toutefois être dommageables à certains objets (par exemple, la forme d'un élémentaire du feu portant une veste magique).

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *métamorphose* ou le créateur doit disposer de la capacité *forme animale. Prix de vente :* 4000 po. *Poids :* -.

Aigue-marine d'extension de sort. Cette pierre bleue est montée au centre d'une horloge d'or et d'argent. Une fois par jour, l'utilisateur peut utiliser le don Extension de durée sur un sort de 6e niveau ou moins qu'il lance. Le sort ainsi modifié utilise son emplacement de sort normal (et non pas un emplacement de sort de un niveau plus élevé comme l'utilisation normale du don l'imposerait). Un barde ou un ensorceleur doivent tout de même payer la pénalité d'un temps d'incantation plus élevé lorsqu'ils utilisent cet objet. L'objet magique doit être tenu en main lorsque le sort est lancé de manière à pouvoir l'affecter.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, Extension de durée. *Prix de vente :* 7200 po. *Poids :* 0,5 kg.

Ailes de douleur. Cette terne cape peut, trois fois par jour, projeter un rayon de lumière grise contre une créature. Cette lumière fonctionne de la même manière qu'un sort d'*anathème* ou d'un *rayon d'affaiblissement* (au choix du porteur). La cape agit comme un *anneau de feuille morte*, mais elle ne peut utiliser ce pouvoir que si elle a la possibilité de se déployer au maximum de sa surface (4,50 m de long, elle s'étend automatiquement si elle en a la possibilité).

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *anathème, feuille morte, rayon d'affaiblissement. Prix de vente :* 17 500 po. *Poids :* 1 kg.

Amulette d'aide d'Arvoreen. Cet objet est un disque d'or de 7 cm de diamètre arborant le symbole sacré d'Arvoreen rehaussé de platine. Il s'agit d'un objet activé à l'usage qui dispose de 6 charges. En utilisant un mot de commande, l'utilisateur peut disposer des pouvoirs suivants :

- *Aide* (1 charge)
- *Porte dimensionnelle* (3 charges)

L'amulette inflige une réduction d'un niveau à toute créature mauvaise qui la porte. Le niveau négatif reste tant que l'amulette est portée et il disparaît dès qu'elle est lâchée. Ce niveau négatif ne provoque pas de réelle perte de niveau, mais il ne peut pas non plus être annulé de quelque manière que ce soit (pas même par un sort de *restauration*) tant que l'amulette est portée. Si le porteur attaque un halfelin non mauvais, l'amulette tombera immédiatement en poussière.

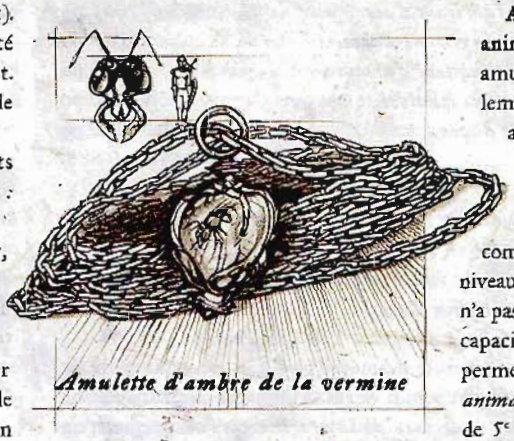
Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *aide, porte dimensionnelle*, le créateur doit être un halfelin d'alignement bon. *Prix de vente :* 4320 po. *Poids :* -.

Amulette d'ambre de la vermine. Cet objet est composé d'une chaîne en or à laquelle est accrochée une perle d'ambre contenant un insecte de taille normale au cœur de ses profondeurs orangées. Lorsque cette perle est brisée, elle relâche l'insecte qui grandit instantanément jusqu'à une taille géante (indiquée ci-dessous) comme si elle avait été prise pour cible par le sort *vermine géante*. Chaque amulette ne peut être utilisée qu'une seule fois.

Lancez 1d8 pour déterminer la nature de l'amulette trouvée :

Jet	Vermine	Niveau du lanceur	Prix de vente
1	Abeille géante	7	500 po
2	Fourmi géante, reine	10	700 po
3	Mante religieuse géante	10	700 po
4	Mille-pattes monstrueux de taille TG	10	700 po
5	Scorpion monstrueux de taille G	10	700 po
6	Araignée monstrueuse de taille G	10	700 po
7	Guêpe géante	13	800 po
8	Coléoptère géant, charançon	19	1200 po

Conditions : Création d'objets merveilleux, *vermine géante. Poids :* -.



Amulette d'ambre de la vermine

Amulette de forme animale. Cette petite amulette a généralement la forme d'un animal. Elle permet à un druide d'utiliser sa capacité de *forme animale* comme s'il avait quatre niveaux de plus. Si le druide n'a pas encore obtenu cette capacité, l'amulette lui permet d'utiliser *forme animale* comme un druide de 5e niveau. L'amulette ne modifie pas le niveau d'un druide au-delà du 20e niveau.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, le créateur doit être un druide de niveau 15e. *Prix de vente :* 40 000 po. *Poids :* -.

Amulette des larmes de Laeral. Nommés d'après le célèbre ensorceleur Laeral, ces fragiles cristaux sont reconnaissables à leur impressionnante finesse. Les sorcières de Rashéménie utilisent ces pierres pour créer des amulettes qui confèrent 24 points de vie temporaires à leur porteur. Ces amulettes doivent être portées à même la peau.

Illustration par Ted Beargeon

TABLE 6-9 : OBJETS MERVEILLEUX

Jet 1d100 :

01-85	Utilisez les Tables 8-28 à 8-30 : objets merveilleux du *Guide du Maître*.
86-100	Utilisez les tables ci-dessous.

Objets merveilleux de faible puissance

1d100	Objet	Prix de vente
01-11	*Poudre fumigène*	16 po
12-13	*Grain de lune*	180 po
14-15	*Disque de portail silencieux*	360 po
16	*Amulette d'ambre de la vermine* (abeille géante)	500 po
17	*Collier d'écailles du dragon de cuivre*	570 po
18	*Amulette d'ambre de la vermine* (fourmi géante, reine)	700 po
19	*Amulette d'ambre de la vermine* (mante religieuse géante)	700 po
20	*Amulette d'ambre de la vermine* (mille-pattes monstrueux de taille TG)	700 po
21	*Amulette d'ambre de la vermine* (scorpion monstrueux de taille G)	700 po
22	*Amulette d'ambre de la vermine* (araignée monstrueuse de taille G)	700 po
23	*Amulette d'ambre de la vermine* (guêpe géante)	800 po
24	*Amulette d'ambre de la vermine* (coléoptère géant, charançon)	1200 po
25-26	*Amulette des larmes de Laeral*	1200 po
28-29	*Cape du voyageur*	1200 po
30-31	*Élixir du dragon* (airain)	1200 po
31-32	*Élixir du dragon* (blanc)	1200 po
33-34	*Sac de rochers* (plein)	1200 po
35-36	*Baume de résistance à la magie mineure*	1250 po
37-38	*Bracelets de frappe* (coût de base)	1310 po
39-40	*Élixir lunaire*	1500 po
41-42	*Instrument de barde (bandore de Fochluchan)*	1900 po
43-44	*Cœur de la bête*	2000 po
45-46	*Couteau du fabricant d'arc*	2055 po
47-48	*Marteau du fabricant d'arme*	2055 po
49-50	*Pinces du fabriquant d'armure*	2055 po
51-52	*Bourse d'ennemi spirituel*	2100 po
53-54	*Poussière de dispersion*	2100 po
55-56	*Élixir du dragon* (noir)	2300 po
57-58	*Élixir du dragon* (cuivre)	2400 po
59-60	*Onguent de feu de lune*	2500 po
61-62	*Bandeau de lien*	2600 po
63-64	*Coiffure de plumes*	2900 po
65-66	*Collier des crocs de la nature*	2900 po
67-68	*Instrument de barde (cithare de Mac Fuirmidh)*	2900 po
69-70	*Corde de boyaux de troll*	3000 po
71	*Élixir du dragon* (bronze)	3500 po
72	*Élixir du dragon* (vert)	3500 po
73	*Cloches de mithral*	3700 po
74	*Agrafe de stabilité*	4000 po
75	*Talisman du crâne de dragon*	4000 po
76	*Harpe de Methild*	4100 po
77	*Amulette d'aide d'Arvoreen*	4320 po
78	*Collier d'éclair*	4350 po
79	*Élixir du dragon* (bleu)	4500 po
80	*Torque de la déesse +1*	4500 po
81	*Élixir du dragon* (argent)	4600 po
82	*Collier de glace de l'Ulutiun*	5000 po
83	*Harpe de Rhingalade*	5400 po
84	*Élixir du dragon* (rouge)	5500 po
85	*Élixir du dragon* (or)	5600 po
86	*Jarre d'épice*	5600 po
87	*Chanson de l'étoile joyeuse*	5800 po
88	*Bottes de Gwaeron*	6000 po
89	*Cape de bain de feu*	6200 po
90	*Cape de l'hiver*	6200 po
91	*Bottes de Shaundakul*	6300 po
92	*Élixir d'Horus-Re*	6500 po
93	*Harpe d'Esheen*	6800 po
94	*Aigue-marine d'extension de sort*	7200 po
95	*Brassard de soin optimum*	7200 po
96	*Kiira*	7500 po
97	*Lentilles des ténèbres*	7700 po
98	*Broche des Ménestrels* (faible)	8000 po
99	*Gants d'éclair*	8000 po
100	*Globes explosifs*	8000 po

Lorsque les 24 points de vie temporaires sont utilisés, l'amulette est alors aussitôt réduite en cendre.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *aide, protection d'autrui,* le créateur doit être un jeteur de sort de niveau 12+. *Prix de vente :* 1200 po. *Poids :* -.

Bandeau de lien. Ce cercle de métal bleu-gris est estampillé du symbole d'Oghma, un parchemin vierge. En plus de permettre à son porteur de bénéficier de *lecture de la magie* trois fois par jour, un barde qui porte cet objet gagne un bonus sacré de +4 pour tous ses jets de Savoir bardique.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *lecture de la magie,* le créateur doit être un barde. *Prix de vente :* 2600 po. *Poids :* -.

Baume de résistance à la magie mineure. Ce baume est basé sur une formule alchimique drow. L'utilisateur se l'applique sur la peau par une action complexe, après quoi il bénéficiera d'une résistance à la magie de 17 durant 5 minutes.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *résistance à la magie. Prix de vente :* 1250 po. *Poids :* 0,25 kg.

Bottes de Gwaeron. Ces bottes rendent presque impossible toute tentative de suivre la piste de leur porteur. Elles confèrent de manière permanente les effets de *passage sans trace* à leur porteur. De plus, le personnage ne laisse pas non plus d'odeur derrière lui, ce qui rend impossible toute tentative de le traquer par l'odorat.

Ces bottes sont solides et confortables. Elles disposent d'une solidité de 3 et de 15 point de résistance (points de vie).

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *passage sans trace. Prix de vente :* 6000 po. *Poids :* 0,5 kg.

Bottes de Shaundakul. Initialement, le secret de la fabrication de ces bottes était jalousement gardé par les serviteurs les plus loyaux de la divinité du voyage. Ce n'est que récemment que ces secrets de fabrication sont devenus plus largement disponibles. Ces bottes augmentent la vitesse de déplacement de base de leur porteur de 3 m.

Objets merveilleux de puissance intermédiaire

1d100	Objet	Prix de vente
01-02	*Cape blanche de l'araignée*	8200 po
03-04	*Masque dentelé*	8302 po
05-06	*Harpe de Valarde*	8500 po
07-08	*Masque miroir*	9759 po
09-10	*Brides de batailles*	9000 po
11-12	*Cape lunaire +1*	9000 po
13-14	*Plaque du crâne*	9200 po
15-16	*Instrument de barde (luth de Doss)*	9800 po
17-18	*Collier des perles acides*	10 700 po
19-20	*Instrument du vent*	11 000 po
21-22	*Cape des flammes noires*	11 800 po
23-24	*Gantelet de l'œil vert du Xvim*	11 800 po
25-26	*Harpe de Janthra*	12 000 po
27-28	*Masque de pierre lunaire*	12 000 po
29-30	*Pouvoir du mot de chaos*	12 000 po
31-32	*Bracelets lunaires +1*	12 100 po
33-34	*Masque ailé*	13 000 po
35-36	*Cape lunaire +2*	13 800 po
37-38	*Bracelets lunaires +2*	14 100 po
39-40	*Pierres de communication* (paire)	15 000 po
41-42	*Crâne de verre d'Orbakh*	15 700 po
43-44	*Harpe d'Azlaer*	16 000 po
45-46	*Torque de la déesse +2*	16 500 po
47-48	*Masque de sang*	17 000 po
49-50	*Chemise de cheveux d'Ilmater*	17 400 po
51-52	*Broche du svirfnebelin*	17 480 po
53-54	*Ailes de douleur*	17 500 po
55-56	*Gants des prestes mains*	18 000 po
57-58	*Œil du fléau de druuth*	18 000 po
59-60	*Cape lunaire +3*	18 800 po
61-62	*Bracelets lunaires +3*	19 100 po
63-64	*Écharpe sunite*	19 600 po
65-66	*Ceinturon des lions*	20 000 po
67-68	*Livre de sang*	21 300 po
69-70	*Couronne du tyrannœil*	22 000 po
71-72	*Gantelet de fureur*	22 000 po
73-74	*Harpe de Nithanalor*	22 300 po
75-76	*Cape de bataille*	22 600 po
77-78	*Instrument de barde (mandoline de Canaith)*	23 400 po
79-80	*Petite harpe*	25 000 po
81-82	*Cape lunaire +4*	25 800 po
83-84	*Phylactère de prêtrise* (faible)	27 200 po
85-86	*Croissant de Tornar*	27 700 po
87-88	*Pendentif de la licorne*	28 000 po
89-90	*Sphère cristalline des eaux chantantes*	28 300 po
91-92	*Calice doré de Lathandre*	29 500 po
93-94	*Cape de Magicien de guerre*	30 375 po
95-96	*Heaume des regards*	33 000 po
97-98	*Cape lunaire +5*	34 800 po
99	*Bracelets lunaires +4*	36 200 po
100	*Instrument de barde (lyre de Cli)*	37 600 po

Objets merveilleux de grande puissance

1d100	Objet	Prix de vente
01-04	*Amulette de forme animale*	40 000 po
05-08	*Ceinturon de prêtrise*	40 000 po
09-12	*Main du chêne père*	41 400 po
13-16	*Scarabée des auras scintillantes*	45 000 po
17-20	*Harpe de la colombe*	45 100 po
21-24	*Bracelets lunaires +5*	45 200 po
25-28	*Masque du crâne blanc*	50 000 po
29-32	*Ceinturon de prêtrise et de garde*	52 800 po
33-36	*Heaume du phénix*	53 000 po
37-40	*Sphère étoilée de Mierest*	53 000 po
41-44	*Bracelets lunaires +6*	56 200 po
45-48	*Bracelets d'os du dieu de la mort*	58 300 po
49-51	*Instrument de barde (harpe d'Anstruth)*	60 000 po
52-54	*Ceinturon de Gwaeron*	60 500 po
55-57	*Bracelets lunaires +7*	69 160 po
58-60	*Torque des titans*	72 000 po
61-63	*Broche des Ménestrels* (puissante)	79 000 po
64-66	*Tatouage du moine*	80 000 po
67-69	*Instrument de barde (harpe d'Ollamh)*	83 600 po
70-72	*Bracelets lunaires +8*	84 160 po
73-75	*Chasuble de pouvoir* (faible)	88 000 po
76-78	*Bracelets de frappe aveuglante*	102 000 po
79-81	*Ceinturon de puissance divine* (voir *ceinturon de prêtrise*)	104 000 po
82-84	*Phylactère de prêtrise* (puissant)	108 000 po
85-87	*Œil d'esprit clos*	120 000 po
88-90	*Heaume des ténèbres*	157 000 po
91-93	*Orbe de sainteté*	178 700 po
94-96	*Chasuble de pouvoir* (puissante)	200 000 po
97-99	*Capuche de garde*	200 800 po
100	*Vaisseau volant halruéen*	700 000 po

Une fois par jour, le porteur peut doubler sa vitesse de déplacement de base (sans compter le premier effet des bottes) durant 5 minutes. Une fois par dizaine, le porteur peut utiliser *orientation*.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *orientation, repli expéditif*. *Prix de vente :* 6300 po. *Poids :* 0,5 kg.

Bourse d'ennemi spirituel. Cette bourse de cuir est portée autour du cou comme un collier. Elle contient une petite figurine liée à un type particulier de créature (aberration, animal, monstre primitif, ...). Une bourse liée à des humanoïdes ou à Extérieurs doit obéir à une définition plus précise des êtres qu'elle cible (à la manière de la sélection de l'ennemi juré d'un rôdeur comme il est possible de le voir dans le *Manuel des Joueurs*). Une créature portant une *bourse d'ennemi spirituel* gagne un bonus d'aptitude de +1 aux jets d'attaque contre le type d'être auquel est liée la bourse.

Un rôdeur dont l'ennemi juré est identique à celui de la bourse est alors considéré comme étant de cinq niveaux plus élevé lorsqu'il s'agit de déterminer ses bonus aux dégâts et sur les jets de compétences contre ce type d'adversaire (en pratique cela augmente ces bonus de +1).

Si une créature de même nature que celle liée à une bourse porte cette dernière, elle subit alors une réduction de un niveau. Le niveau négatif reste tant que la bourse est portée et il disparaît dès qu'elle est lâchée. Ce niveau négatif ne provoque pas de réelle perte de niveau,

mais il ne peut pas non plus être annulé de quelque manière que ce soit (pas même par un sort de *restauration*) tant que la bourse est portée.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *détection de la faune ou de la flore*, le créateur doit être un rôdeur dont l'ennemi juré est identique à celui de la bourse créée. *Prix de vente :* 2100 po. *Poids :* 0,5 kg.

Bracelets de frappe. Le porteur de ces bracelets est considéré comme armé même lorsqu'il ne l'est pas (comme s'il disposait du don Science du combat à mains nues).

Les bracelets peuvent être modifiés par des propriétés spéciales d'armes magiques comme s'ils étaient des armes contondantes (ils comptent toutefois comme des armes doubles, il faut donc doubler le coût des propriétés).

Niveau de lanceur de sorts : trois fois le bonus magique (minimum 5e niveau). *Conditions :* Création d'armes et armures magiques, *morsure magique* ou *arme magique*, plus toute condition requise par les propriétés magiques. *Prix de vente :* 1310 po plus une valeur additionnelle déterminée par le bonus total des bracelets (reportez-vous à la table 8-9, page 186 du *Guide du Maître*). *Poids :* 0,5 kg.

Bracelets de frappe éclair. Ces *bracelets d'armure +6* donnent au porteur les avantages du don Science de l'initiative et ils lui permettent de bénéficier à chaque round d'une attaque supplémentaire à son plus haut bonus d'attaque comme s'il utilisait une arme de rapidité.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *armure de mage, rapidité*. *Prix de vente :* 102 000 po. *Poids :* 0,5 kg.

Bracelets d'os du dieu de la mort. Ces *bracelets d'armure +3* sont sculptés dans des os de dragons du Bien. Chacun d'entre eux est incrusté de petites écailles plates en onyx qui sont assemblées sur la forme d'un crâne. Ces bracelets permettent à leur utilisateur d'utiliser *profanation, protection contre la mort* et *ténèbres infernales* chacun une fois par jour. Les bracelets confèrent un niveau négatif à toute créature bonne qui les porte. Ce niveau négatif ne provoque pas de réelle perte de niveau, mais il ne peut pas non plus être annulé de quelque manière que ce soit (pas même par un sort de *restauration*) tant que les bracelets sont portés.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *armure de mage, profanation, protection contre la mort, ténèbres infernales*, le créateur doit être de niveau 6+. *Prix de vente :* 58 300 po. *Poids :* 0,5 kg.

Bracelets lunaires. Couverts de nacre, ces bracelets sont généralement créés lors de la manifestation physique du *feu de lune* de Séluné. Récemment, de nombreux lanceurs de sorts sont toutefois parvenus à en créer de leur côté. Ces bracelets ont les mêmes capacités que des *bracelets d'armure* et ils offrent en plus au porteur la possibilité de lancer une *porte dimensionnelle* une fois par jour.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *armure de mage, porte dimensionnelle*, le niveau du créateur doit être au moins le double du bonus de l'objet (niveau 7 au minimum). *Prix de vente :* 12 100 po (+1), 14 100 po (+2), 19 100 po (+3), 36 200 po (+4), 45 200 po (+5), 56 200 po (+6), 69 160 po (+7), 84 160 po (+8). *Poids :* 0,5 kg.

Brassard de soins optimum. Ce brassard en argent est incrusté de nombreux petits diamants. Il est considéré comme un bracelet au regard du nombre maximum d'objets magiques pouvant être portés. Une fois par jour, le porteur de cet objet peut utiliser le don Quintessence des sorts sur n'importe quel sort d'invocation (guérison) de 6e niveau ou inférieur qu'il lance. Le sort ainsi modifié utilise son emplacement de sort normal (et non pas un emplacement de sort de trois niveaux plus élevé comme l'utilisation normale du don l'imposerait). Un barde ou un ensorceleur doivent tout de même payer la pénalité d'un temps d'incantation plus élevé lorsqu'ils utilisent cet objet.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, Quintessence des sorts. *Prix de vente :* 7200 po. *Poids :* 0,5 kg.

Brides de bataille. Ces fines brides de cuir aident aussi bien le cavalier que sa monture à coordonner leurs mouvements. Cet objet procure un bonus d'aptitude de +10 à tous les jets d'Équitation de l'utilisateur et il lui permet de combattre comme s'il disposait du don Combat monté. Si l'utilisateur dispose du don Combat monté, il peut alors agir comme s'il disposait du don Attaque au galop.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, Combat monté, Attaque au galop, *apaisement des animaux*. *Prix de vente :* 9000 po. *Poids :* 0,5 kg.

Broche des Ménestrels Il existe deux types de *broches des Ménestrels*, les faibles et les puissantes.

Les broches les plus faibles sont généralement faites d'argent et elles sont données aux nouveaux membres des Ménestrels. Elles fonctionnent comme un *anneau de barrière mentale*.

Les broches les plus puissantes sont faites d'un argent magiquement traité pour avoir la résistance de l'acier (reportez-vous au chapitre consacré à la création des objets magiques). Les effets suivants protègent de manière permanente le porteur de cet objet.

- Immunité aux *projectiles magiques*.
- *Alignement indétectable.*
- *Antidétection.*
- *Résistance aux énergies destructrices (électricité).*
- Bonus de résistance de +5 sur tous les jets de sauvegarde contre les effets mentaux.

Lorsqu'elle est portée par un individu mauvais, la broche devient noire et elle émet en permanence d'horribles bruits discordants (malus de -10 sur les jets de Déplacement silencieux).

Niveau de lanceur de sorts : 3 (faible), 5 (puissante). *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *antidétection* (faible) ; Création d'objets merveilleux, *alignement indétectable, antidétection, bouclier, détection du Mal, protection contre les énergies destructrices, résistance, son imaginaire* (puissante). *Prix de vente :* 8000 po (faible), 79 000 po (puissante). *Coût de création :* standard (faible) ; 39 625 po + 3150 PX (puissante) *Poids :* -.

Broche du svirfnebelin. Cette broche est faite de pierre grise, incrustée de gemmes ternes et entourée de fils métalliques. Le porteur se voit octroyer la vision dans le noir à 18 m et, sur commande et une fois par jour, il peut lancer *flou* et *changement d'apparence* (tous les deux uniquement sur lui-même). Le porteur bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 sur tous ses jets de Dissimulation dans des zones rocailleuses (lorsque la matière qui l'entoure est essentiellement composée de pierre).

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *flou, changement d'apparence, invisibilité, vision dans le noir*, le créateur doit être un svirfnebelin. *Prix de vente :* 17 480 po. *Poids :* -.

Calice doré de Lathandre. Ce calice en or pur est finement ciselé et il arbore le symbole du soleil se levant sur une rose en train d'éclore. Sur commande, cet objet peut répandre de la lumière comme le ferait un sort de *lumière du jour*. Il est possible de commander au calice de créer un *cercle de guérison* qui utilisera une charge. Quand les trois charges de cet objet auront été utilisées, le calice ne disposera plus que de sa propriété de *lumière du jour*.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *cercle de guérison, lumière du jour*. *Prix de vente :* 29 500 po. *Poids :* 1 kg.

Cape blanche de l'araignée. Cette cape de soie blanche est brodée du motif d'une énorme araignée dans le dos et de motifs de toiles sur toute sa surface. Le porteur de cette cape peut utiliser *pattes d'araignée* à volonté et *immobilisation de personne* une fois par jour. Il gagne aussi un bonus de chance de +2 sur tous ses jets de sauvegarde de Vigueur contre le poison des araignées et contre le poison soporifique des drows.

Cape blanche de l'araignée

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *immobilisation de personne, pattes d'araignée, résistance,* le créateur doit être de niveau 6+. *Prix de vente :* 8200 po. *Poids :* 0,5 kg.

Cape de bain de feu. Cette *cape de résistance +2* est faite de tissu rouge brodé de motifs représentant des flammes ardentes. Le porteur est capable de supporter les climats brûlants et les dégâts de feu comme s'il était sous le coup d'une *endurance aux énergies destructrices (feu)*.

Cape de bain de feu

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *endurance aux énergies destructrices, résistance,* le créateur doit être de niveau 6+. *Prix de vente :* 6200 po. *Poids :* 0,5 kg.

Cape de bataille. Cette lourde et solide cape est en partie tissée de fines et souples fibres d'acier. La *cape de bataille* dispose de trois pouvoirs. En premier lieu, elle procure un bonus d'armure de +4 lorsqu'elle est portée. En deuxième lieu, sur prononciation d'un mot de commande elle peut être transformée en un bâton d'acier qui se comporte alors comme un *bâton +1* ou se retransformer en une cape. Enfin, le porteur peut, par une action simple, demander à la cape d'effectuer une tentative de désarmement contre un adversaire adjacent. La cape utilise alors le bonus d'attaque de son porteur et elle agit comme si elle disposait du don Science du désarmement (la cape est considérée comme étant de la même catégorie de taille que son porteur). Si la cape réussit son désarmement, elle peut projeter l'arme jusqu'à une distance de 3 m dans n'importe quelle direction par une action libre qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité (l'arme ne peut pas être lancée sur une créature en guise d'attaque).

Cape de bataille

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions :* Création d'armes et d'armures magiques, Création d'objets merveilleux, *arme magique, armure de mage, grâce féline*. *Prix de vente :* 22 600 po. *Poids :* 0,5 kg.

Cape de l'hiver. Cette *cape de résistance +2* est faite de tissu blanc rehaussé de fourrure blanche. Le porteur est capable de supporter les climats froids et les dégâts de froid comme s'il était sous le coup d'une *endurance aux énergies destructrices (froid)*.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *endurance aux énergies destructrices, résistance,* le créateur doit être de niveau 6+. *Prix de vente :* 6200 po. *Poids :* 0,5 kg.

Cape de Magicien de guerre. Ces lourdes et amples capes noires (aussi nommées capes de voyage) descendent jusqu'à mi-mollet. Elles sont taillées de manière à ce que les pans se chevauchent sur la poitrine et afin de couvrir les bras. Elles disposent d'un col montant et d'une capuche amovible. Ces robes arborent divers motifs : une main humaine levée en signe de paix brodé en blanc sur la partie droite du col, un dragon pourpre sur la partie gauche du col et un autre dragon pourpre sur la partie supérieure de la capuche (il devient donc visible lorsque la capuche est laissée en arrière). La cape fait bénéficier de manière permanente son porteur des pouvoirs suivants : *endurance aux énergies destructrices (froid), vision dans le noir* et *feuille morte*. Une fois par jour, le porteur peut utiliser *porte dimensionnelle, communication à distance, protection de fer mineure* et *protection contre les projectiles*.

Illustrations par Ted Beargeon

Ces capes ne sont normalement portées que par les Magiciens de guerre, les nobles ou les agents spéciaux du Cormyr. Cependant, les nombreux troubles qui se sont abattus sur cette nation récemment rendent probable une diffusion un peu plus large de ces objets.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *communication à distance, endurance aux énergies destructrices, feuille morte, porte dimensionnelle, protection contre les projectiles, protection de fer mineure, vision dans le noir. Prix de vente :* 30 375 po. *Poids :* 0,5 kg.

Cape des flammes noires. Cette cape ressemble à un ensemble d'épaisses toiles d'araignées noires lorsqu'elle n'est pas portée, mais elle se transforme en une cape tissée dans un épais et grossier tissu noir lorsqu'elle est revêtue. Elle absorbe jusqu'à 14 attaques d'absorption d'énergie (une attaque qui inflige une perte de deux niveaux compte comme deux attaques) avant de perdre ses propriétés magiques.

Niveau de lanceur de sorts : 14. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *protection contre les énergies négatives. Prix de vente :* 11 800 po. *Poids :* 0,5 kg.

Cape du voyageur. Cette légère cape gris-vert protège son porteur contre les aléas et l'inconfort des voyages en extérieur. Le porteur résiste au froid comme s'il était soumis aux effets d'un sort d'*endurance aux énergies destructrices (froid)*. De plus, la cape le protège des précipitations, gardant sèches les parties du corps couvertes par la cape (de la tête aux chevilles). Trois fois par jour, le porteur peut plonger la main dans une poche de la cape pour en ressortir des rations de voyage suffisantes pour le nourrir. D'une autre poche, il peut sortir une flasque de métal usée et bosselée qui produit de l'eau pure ou du thé chaud et sucré. La flasque peut produire jusqu'à 10 litres de liquide par jour. La flasque ne se remplit qu'une fois placée dans la poche de la cape, si elle reste séparée de la cape et de son porteur, elle ne disposera d'aucune capacité magique. Enfin, lorsque le porteur murmure un mot de commande, la *cape du voyageur* peut, une fois par jour, s'étendre de manière à avoir la taille d'une tente pour une personne.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *agrandissement, création de nourriture et d'eau, endurance aux énergies destructrices. Prix de vente :* 1200 po. *Poids :* 0,5 kg.

Cape lunaire. Cette cape gris-argent est l'un des objets généralement créés lors de la manifestation physique du *feu de lune* de Séluné. Récemment, de nombreux lanceurs de sorts sont toutefois parvenus à en créer de leur côté. La cape fonctionne comme une *cape de résistance* et elle offre en plus la possibilité à son porteur d'obtenir les effets de *lévitation* et *marche sur l'onde* chacun une fois par jour (ces deux effets ne fonctionnent que sur le porteur de la cape).

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *lévitation, marche sur l'onde, résistance,* le niveau du créateur doit être au moins le triple du bonus de l'objet (niveau 7 au minimum). *Prix de vente :* 9000 po (+1), 13 800 po (+2), 18 800 po (+3), 25 800 po (+4), 34 800 po (+5). *Poids :* 0,5 kg.

Capuche de garde. Cette capuche est faite d'un tissu noir et fin. Elle recouvre le haut du visage du porteur en une sorte de demi-masque et, sur l'arrière du crâne, elle tombe jusqu'aux épaules. Elle compte comme un chapeau lorsqu'il s'agit de déterminer les objets qui peuvent être portés par le personnage. Le porteur de la capuche est protégé par un sort d'*esprit impénétrable* et il peut agir comme s'il portait un *anneau de liberté de mouvement*. Chaque jour, la capuche peut aussi renvoyer six niveaux de sorts comme le ferait un *renvoi des sorts*.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *esprit impénétrable, liberté de mouvement, renvoi des sorts. Prix de vente :* 200 800 po. *Poids :* -.

Ceinturon de Gwaeron. Ce ceinturon est fait de longs cheveux blancs humains tressés en une corde. Le porteur de cet objet peut utiliser *vent divin* une fois par jour et, une fois par jour, il peut transformer son arme de corps à corps en une *arme +1 de feu* pour une durée de 12 rounds.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *arme de la divinité, vent divin. Prix de vente :* 60 500 po. *Poids :* 0,5 kg.

Ceinturon de prêtrise. Ces objets apparurent en Halruaa à la fin du Temps des Troubles. Nombre de magiciens interprétèrent cela comme un signe du retour de Mystra. Chacun de ces larges ceinturons de cuir arbore le symbole sacré d'une divinité comme boucle et les fidèles de cette divinité (ou d'une divinité d'alignement identique) peuvent porter tranquillement un tel objet. (Si cet objet magique est généré de manière aléatoire, choisissez ou laissez le hasard déterminer la divinité à laquelle il est consacré.) Le ceinturon inflige une réduction d'un niveau à toute autre créature qui le porte. Le niveau négatif reste tant que le ceinturon est porté et il disparaît dès qu'il est lâché. Ce niveau négatif ne provoque pas de réelle perte de niveau, mais il ne peut pas non plus être annulé de quelque manière que ce soit (pas même par un sort de *restauration*) tant que le ceinturon est porté.

Il existe trois types de ceinturons de cette nature. Le *ceinturon de prêtrise* procure à son porteur un bonus d'armure naturelle de +2 à la CA et un bonus d'altération de +4 en Force. Le *ceinturon de prêtrise et de garde* procure tous les avantages d'un *ceinturon de prêtrise* plus, une fois par jour, la possibilité pour le porteur de créer un *cercle magique contre le Mal* (ou le *Bien*, si la ceinture est consacrée à une divinité mauvaise). Le *ceinturon de puissance divine* procure tous les avantages d'un *ceinturon de prêtrise et de garde* plus, une fois par jour, la possibilité pour le porteur d'utiliser un *mot de rappel* (affectant uniquement le porteur et son équipement) qui le transportera près du plus proche temple consacré à la divinité du ceinturon.

Niveau de lanceur de sorts : 6 (*ceinturon de prêtrise*), 6 (*ceinturon de prêtrise et de garde*), 11 (*ceinturon de puissance divine*). *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *peau d'écorce, force de taureau,* le créateur doit être de niveau 6 ou plus (*ceinturon de prêtrise*), comme *ceinture de prêtrise* plus *cercle magique contre le bien* ou *le mal* (*ceinturon de prêtrise et de garde*), comme *ceinture de prêtrise et de garde* plus *mot de rappel* (*ceinturon de puissance divine*). *Prix de vente :* 40 000 po (*ceinturon de prêtrise*), 52 800 po (*ceinturon de prêtrise et de garde*), 104 000 po (*ceinturon de puissance divine*). *Poids :* 0,5 kg.

Ceinturon des lions. Ce ceinturon de cuir permet à son utilisateur de communiquer avec les félins de la même manière qu'avec un sort de *communication avec les animaux*. Le porteur obtient la vision nocturne, un bonus d'aptitude de +4 sur tous ses jets de Charisme et de compétences associées au Charisme lorsque ces jets ont un rapport avec des félins, et un bonus d'aptitude de +10 sur ses jets d'Acrobaties et de Déplacement silencieux.

Ceinturon des lions

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, vision nocturne, *amitié avec les animaux, communication avec les animaux*. *Prix de vente :* 20 000 po. *Poids :* 0,5 kg.

Chanson de l'étoile joyeuse. Ce sont les serviteurs les plus dévoués de Lliira et de Milil qui, les premiers, créèrent ces objets. Ils se présentent sous la forme d'un parchemin fait d'argent martelé et estampillé du symbole sacré de Milil (une harpe faite de feuilles) ou de Lliira (trois étoiles à six branches). Sur le parchemin se trouvent la partition et les paroles d'une chanson. Lorsqu'un barde la chante, cela lui permet d'utiliser sa Musique bardique une fois de plus par jour et de bénéficier d'un bonus sacré de +5 sur son jet de Représentation pour cette utilisation supplémentaire.

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *discours captivant, suggestion*, le créateur doit être un barde de niveau 10+. *Prix de vente :* 5800 po. *Poids :* -.

Chasuble de pouvoir. Ces robes de cérémonies sacrées sont généralement taillées et brodées de manière à être consacrées à une divinité spécifique. Il en existe deux modèles : les faibles et les puissantes.

Les *chasubles de pouvoir faibles* donnent à leur porteur un bonus de parade de +3 à la CA et un bonus de résistance de +4 sur tous les jets de sauvegarde. La chasuble permet aussi de bénéficier d'un effet permanent de *protection contre les projectiles* (10/+1, pas de limite au nombre de points de dégâts évités), d'une résistance au feu de 15 et elle permet à son porteur d'utiliser *feuille morte* aussi souvent qu'il le désire dès qu'il tombe de 3 m ou plus.

Les *chasubles de pouvoir puissantes* bénéficient des mêmes pouvoirs que les versions les plus faibles. De plus, le porteur peut lancer *porte dimensionnelle* et *vision lucide* à volonté.

Niveau de lanceur de sorts : 5 (faible), 9 (puissante). *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *bouclier de la foi, endurance aux énergies destructrices, feuille morte, porte dimensionnelle* (puissante uniquement), *protection contre les projectiles, résistance, vision lucide* (puissante uniquement). *Prix de vente :* 88 000 po (faible), 200 000 po (puissante). *Coût de création :* standard (faible), 112 500 po + 7000 PX (puissante). *Poids :* -.

Chemise de cheveux d'Ilmater. Cette épaisse chemise est faite en crin de cheval. Elle donne à son porteur un malus de -2 à la Dextérité mais aussi un bonus d'armure naturelle de +3. Le porteur peut en outre obtenir les effets de *soins importants* une fois par jour, mais le sort ne peut être utilisé que sur une autre créature, pas sur le porteur de la chemise.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *peau d'écorce, soins importants*, le créateur doit être de niveau 9+. *Prix de vente :* 17 400 po. *Poids :* -.

Cloches de mithral. Il s'agit d'une série de onze petites cloches assemblées sur une chaîne (de la taille d'un bracelet) de mithral. Le porteur peut détacher une cloche et l'envoyer jusqu'à une distance de 12 m. Lorsque la cloche atteint la fin de sa trajectoire, elle explose en un sort de *cacophonie*. Tant qu'il reste au moins trois cloches sur la chaîne, cet objet offre un bonus de circonstances de +3 sur tous les jets de Représentation.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *cacophonie*, le créateur doit être un barde. *Prix de vente :* 3700 po. *Poids :* 0,5 kg.

Cœur de la bête. Normalement créés par des prêtres de Malar, ces objets ont finalement commencé à apparaître entre les mains d'autres individus. Cet objet est en fait le cœur d'un prédateur. Ce cœur est fumé puis il est ensuite magiquement soigné. Cet objet confère les effets du sort *puissance divine* à la créature qui le mange. De plus, si cette créature dispose d'un bonus de base à l'attaque de +10 ou supérieur, elle gagne un bonus de +1 sur tous ses jets d'attaque.

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *puissance divine*. *Prix de vente :* 2000 po. *Poids :* 0,5 kg.

Coiffure de plumes. Cette parure voyante et de goût discutable est ornée de six plumes de grande taille et de nombreuses autres plus petites. Les grandes plumes peuvent conférer à l'utilisateur de cet objet de grands pouvoirs lorsqu'elles sont arrachées de la coiffe et jetées en l'air. Les deux grandes plumes vertes convoquent chacune 1d3 faucons, les deux grandes plumes bleues convoquent chacune 1d3 aigles et les deux grandes plumes dorées convoquent chacune un aigle géant ou un hibou géant (au choix de l'utilisateur). Les créatures convoquées obéissent aux ordres de l'utilisateur comme si elles avaient été convoquées par le sort *convocation d'alliés naturels*. Une fois utilisé, le pouvoir d'une plume est définitivement épuisé. La coiffure occupe l'emplacement tête, bandeau, heaume d'un personnage.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *convocation d'alliés naturels II, convocation d'alliés naturels III, convocation d'alliés naturels IV*. *Prix de vente :* 2900 po. *Poids :* -.

Coiffure de plumes

Illustrations par Ted Beargeon

Collier d'écailles du dragon de cuivre. Ce collier tout simple consiste en une chaîne de cuivre à laquelle sont attachées six écailles de dragon de cuivre de la taille d'une pièce. Si le porteur touche une écaille et prononce le mot de commande, il est aussitôt protégé par un effet d'*endurance aux énergies destructrices (acide)* pour une durée de 24 heures. Une fois que les six écailles auront été utilisées, le collier se ternira et perdra définitivement toute propriété magique.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *endurance aux énergies destructrices. Prix de vente :* 570 po. *Poids :* 0,5 kg.

Collier d'éclair. Ce collier est fait d'une chaîne d'argent à laquelle sont accrochés sept fils de cuivre poli resserrés en anneaux. Le porteur peut détacher un anneau et le lancer jusqu'à une distance de 15 m. Une fois arrivée à la fin de sa trajectoire, un anneau explose en un effet de sort de *sphère scintillante* (DD 14). Plus l'anneau est de grande taille, plus les dégâts infligés sont importants. Un des anneaux inflige 7d6 points de dégâts, deux infligent 5d6 et les quatre derniers infligent 3d6.

Si le collier est porté ou transporté par un personnage qui rate un jet de sauvegarde contre une attaque magique d'électricité, le collier devra alors faire un jet de sauvegarde identique (mais affecté d'un bonus de +7). Si ce jet de sauvegarde échoue, tous les anneaux restant explosent simultanément.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *sphère scintillante. Prix de vente :* 4350 po. *Poids :* 0,5 kg.

Collier de glace de l'Ulutiun. Plusieurs de ces colliers de glace magiquement durcie et préservée furent créés par un ensorceleur à moitié fou qui errait parmi les tribus Ulutiun du Grand glacier. Deux des cristaux de glace du collier (ils ont tous la taille d'un gland de chêne) sont opaques et quatre sont transparents. Le porteur du collier peut détacher un cristal et l'envoyer jusqu'à une distance de 24 m. Lorsque le cristal atteint la fin de sa trajectoire, il explose en un effet de sort, soit *tempête de grêle* (cristaux transparents) soit *tempête de neige* (cristaux opaques).

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *tempête de grêle, tempête de neige. Prix de vente :* 5000 po. *Poids :* 0,5 kg.

Collier des crocs de la nature. Cet objet est une simple cordelette de cuir à laquelle sont accrochés les crocs et les dents d'un animal sauvage. Lorsque ce collier est porté par un druide doté de la capacité *forme animale*, il lui permet alors, une fois par jour, de prendre la forme de n'importe quel animal dont il arbore les dents.

Lancez 1d10 pour déterminer le type de collier trouvé.

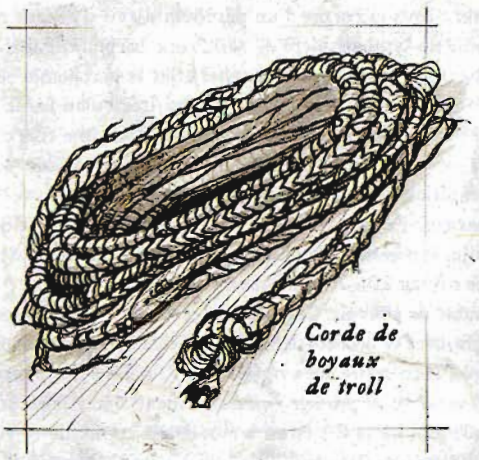
1d10	Animal
1	Ours noir
2	Sanglier
3	Crocodile
4	Léopard
5	Lézard géant
6	Requin de taille moyenne
7	Serpent constricteur
8	Serpent venimeux de taille moyenne
9	Loup
10	Glouton

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *métamorphose* ou le créateur doit être un druide de niveau 7+. *Prix de vente :* 2900 po. *Poids :* -.

Collier des perles acides. Cet objet magique ressemble à un étroit collier de chien au bout duquel se trouve un petit appareil dans lequel sont incrustés sept perles blanchâtres. Le porteur peut détacher les perles afin de les lancer jusqu'à une distance de 15 m. Une fois arrivée à la fin de sa trajectoire, une perle explose en un effet de sort de *tempête acide*. La quantité de dégâts dépend de la taille de la perle utilisée. La plus grosse des perles inflige 9d6 points de dégâts, deux autres infligent 7d6, deux autres 5d6 et les deux plus petites 3d6. Un jet de Réflexes (DD 19) permet de diminuer les dégâts d'une perle de moitié.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *tempête acide. Prix de vente :* 10 700 po. *Poids :* 0,5 kg.

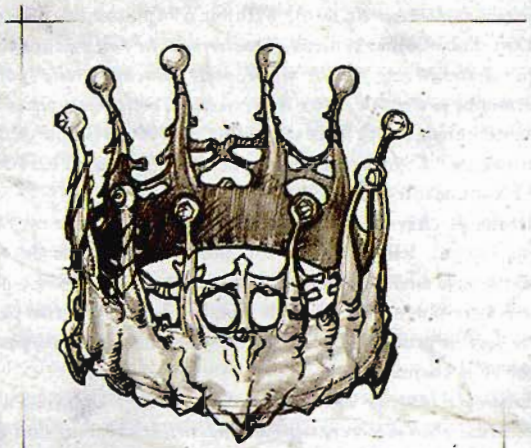
Corde de boyaux de troll. Cette corde tressée de 15 m de long dégage une odeur légèrement âcre. Son contact est caoutchouteux et elle arbore un nœud volumineux et compliqué à l'une de ses extrémités. Une fois par jour, il est possible de commander à la corde de grandir afin de mesurer jusqu'à 105 m de long. Toute la longueur additionnelle au-delà des 15 m initiaux disparaîtra au bout de 7 heures. S'il advenait que le nœud soit défait ou coupé, la magie de la corde serait aussitôt détruite.



Corde de boyaux de troll

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *création mineure. Prix de vente :* 3000 po. *Poids :* 3,5 kg.

Couronne du tyrannœil. Ce curieux objet est une couronne de bronze terni dotée de dix protubérances semblables à de petits tentacules terminés par une gemme. Cet objet est considéré comme un bandeau au regard du nombre maximum d'objets magiques pouvant être portés ensembles. La couronne dispose de



Couronne du tyrannœil

Illustrations par Ted Beargeon

dix pouvoirs différents. Chacun d'entre eux ne fonctionne qu'une fois, chaque utilisation détruisant irrémédiablement une des gemmes. Les pouvoirs sont : *blessure modérée* (portée de 6 m), *charme-monstre, charme-personne, désintégration, doigt de mort, lenteur, mauvais œil, pétrification, télékinésie* (poussée violente) et *terreur* (sur une seule créature). Les effets qui exigent habituellement un contact se font par une attaque de contact à distance. Les pouvoirs de la couronne ne sont pas limités à certaines zones comme le sont les pouvoirs d'un tyrannœil. Lorsque le dernier pouvoir est utilisé, la couronne tombe aussitôt en poussière.

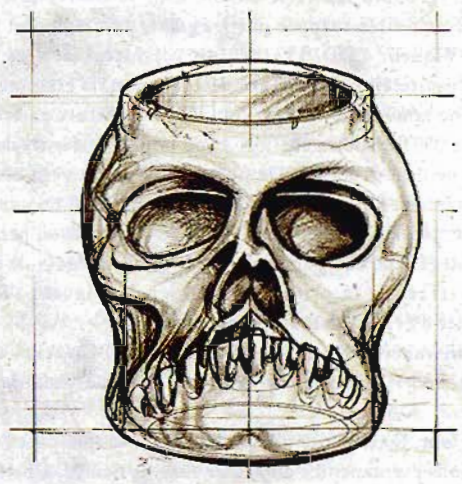
Ces objets sont grandement appréciés par les membres des cultes vénérant des tyrannœils et certains sages pensent que ces terribles créatures obligent certains de leurs serviteurs à fabriquer de tels objets pour récompenser leurs plus fidèles adeptes.

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *charme-personne, charme-monstre, désintégration, mauvais œil, terreur, doigt de mort, pétrification, blessure modérée, lenteur, télékinésie. Prix de vente :* 22 000 po. *Poids :* 1 kg.

Couteau du fabricant d'arc. Cet outil de qualité supérieure donne à son utilisateur un bonus de circonstances de +10 lors de ses jets d'Artisanat (fabrication d'arc).

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, le créateur doit être de niveau 6+. *Prix de vente :* 2055 po. *Coût de création :* 1055 po + 80 PX. *Poids :* 0,5 kg.

Crâne de verre d'Orbakh. Créé par un Thayen vivant à Myth Drannor, cet épais crâne de verre est creux et peut être utilisé comme récipient. Il peut lancer *destruction de mort-vivant* trois fois par jour, ainsi que *énergie négative* et *linceul de mort-vivant* chacun une fois par jour.



Crâne de verre d'Orbakh

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *destruction de mort-vivant, énergie négative, linceul de mort-vivant. Prix de vente :* 15 700 po. *Poids :* 1,5 kg.

Croissant de Yornar. Ce morceau de cuir ouvragé semble particulièrement ancien et usé. Nommé d'après un célèbre rôdeur dévoué à la cause de Mailikki (et dont le nom peut aussi être retrouvé dans l'un des textes les plus sacrés de l'église de ce dieu), le croissant est passé entre de nombreuses mains au fils du temps et nombreux sont ceux qui ont depuis créés des objets dotés de pouvoirs similaires. En prononçant un mot de commande, le porteur peut utiliser à volonté *détection du poison* et *lueur féerique*. Il peut aussi utiliser *morsure magique aggravée* et *voyage par les arbres*, chacun une fois par jour.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *détection du poison, lueur féerique, morsure magique, voyage par les arbres. Prix de vente :* 27 700 po. *Poids :* 0,5 kg.

Disque de portail silencieux. Ce petit disque peut se fixer de manière autonome (ou se retirer) de n'importe quelle surface sur simple prononciation d'un mot de commande. Si cette surface est un portail (porte, fenêtre, couvercle de boite, rideau de perles...), le disque étouffera tous les sons pouvant être émis lors de l'ouverture de ce portail, comme si le sort de niveau 0 *porte silencieuse* avait été lancé dessus. Le disque peut être utilisé une fois par jour.

Niveau de lanceur de sorts : 1. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *porte silencieuse. Prix de vente :* 360 po. *Poids :* -.

Écharpe sunite. Cette écharpe écarlate est tissée de fins fils d'or et de tissu rouge. Elle donne un bonus d'altération de +2 au Charisme et un bonus de parade de +2 à la CA. Enfin, elle permet à son porteur d'utiliser *main de feu* une fois par jour.

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *discours captivant, main enflammée, bouclier de la foi. Prix de vente :* 19 600 po. *Poids :* 0,5 kg.

Élixir d'Horus-Re. Cet élixir a pour effet de faire luire l'individu qui l'ingère comme si ce dernier émettait un sort *lumière du jour*. À n'importe quel moment avant la fin de l'effet de *lumière du jour*, l'individu qui a absorbé cet élixir peut relâcher toute cette lumière en un unique *rayon de soleil*, ce qui met alors fin à l'effet de *lumière du jour*.

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *lumière du jour, rayon de soleil. Prix de vente :* 6500 po. *Poids :* -.

Élixir du dragon. Cet élixir existe sous dix formes différentes, une pour chaque sous-espèce majeure de dragon.

1d100	Potion	Prix de vente
01-10	Blanc (cône de froid de 12 m, 6d6 points de dégâts, DD 23)	1200 po
11-20	Bleu (ligne d'éclair de 30 m, 12d8 points de dégâts, DD 25)	4500 po
21-30	Noir (ligne d'acide de 24 m, 12d4 points de dégâts, DD 23)	2300 po
31-40	Rouge (cône de feu de 15 m, 12d10 points de dégâts, DD 25)	5500 po
41-50	Vert (cône d'acide de 15 m, 12d6 points de dégâts, DD 25)	3500 po
51-60	Airain (ligne de feu de 24 m, 6d6 points de dégâts, DD 23)	1200 po
61-70	Argent (cône de froid de 15 m, 12d8 points de dégâts, DD 26)	4600 po
71-80	Bronze (ligne d'éclair de 30 m, 12d6 points de dégâts, DD 25)	3500 po
81-90	Cuivre (ligne d'acide de 24 m, 12d4 points de dégâts, DD 24)	2400 po
91-100	Or (cône de feu de 15 m, 12d10 points de dégâts, DD 26)	5600 po

Tout dragon buvant une de ces potions obtient une utilisation du souffle comme indiqué sur la table précédente. Ce souffle peut être utilisé à n'importe quel moment entre celui de l'absorption de la

Illustration par Ted Beargeon

potion jusqu'à une heure après. Si un deuxième *élixir du dragon* est ingéré avant l'utilisation de l'effet du premier, ce premier effet est alors aussitôt perdu.

Les créatures qui ne sont pas des dragons ne sont pas affectées de quelque manière que ce soit par cette potion (si ce n'est que le goût leur paraît immonde).

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, le créateur doit être un jeteur de sorts du niveau 12+. *Poids :* -.

Élixir lunaire. Ce puissant liquide est l'équivalent de quatre potions de *soins légers*. Il peut être absorbé d'une traite (pour un total de 4d8+4 points de vie soignés) ou en quatre usages séparés (soignant chacun 1d8+1 points de dégâts). Un lycanthrope qui boit cette potion bénéficie automatiquement de la puissance maximum de l'effet, quel que soit le nombre de dose qu'il absorbe.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, Quintessence des sorts, *soins intensifs*, le créateur doit avoir accès au domaine de la Lune. *Prix de vente :* 1500 po. *Poids :* -.

Gantelet de fureur. Ce simple gantelet de fer forgé permet à son porteur de bénéficier des pouvoirs suivants :

- Un champ de force tangible mais invisible entoure de manière permanente le porteur et lui procure un bonus d'armure de +2 à sa CA. Cette propriété est similaire à une *armure de mage*.
- Une fois tous les trois jours, le porteur peut lancer un sort de *projectile magique* (comme un lanceur de sorts de niveau 1).
- Une fois tous les trois jours, le porteur peut effectuer un coup de bataille. Cette attaque de contact au corps à corps inflige 2d8+2 points de dégâts de force à sa cible. Cette dernière doit réussir un jet de Réflexes (DD 20) pour éviter de se retrouver projetée au sol et un jet de Vigueur (DD 20) pour éviter de se retrouver étourdie durant 1d4 rounds.

Le porteur du gantelet a aussi la possibilité d'utiliser cet objet une unique fois afin d'obtenir un résultat de 50 sur un jet de Force. L'utilisation de ce pouvoir fait ensuite tomber le gantelet en poussière.

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *armure de mage, poing de Bigby, projectile magique*. *Prix de vente :* 22 000 po. *Poids :* 1 kg.

Gantelet de l'œil vert du Xvim. Ce gantelet est fait d'un épais cuir noir et deux grandes pierres précieuses vertes sont montées sur le dos de la main (elles ressemblent un peu à des yeux). Le porteur de ce gantelet bénéficie de la vision dans le noir (18 m), et chaque gemme peut, une fois par jour, briller d'un effet de sort de *lumière*. Le porteur peut lancer un sort d'*assassin imaginaire*, mais ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une unique fois (après quoi le gantelet conserve ses autres capacités). Le gantelet n'interfère pas avec le lancement de sorts.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *assassin imaginaire, lumière, vision dans le noir*. *Prix de vente :* 11 800 po. *Poids :* 1 kg.

Gants d'éclair. Ces souples gants de cuir sont couverts de petits rivets de cuivre. Trois fois par jour, le porteur peut effectuer une attaque de contact à distance (portée 9 m) qui inflige 1d8+5 points de dégâts d'électricité. Le porteur de ces gants gagne un bonus de +3 sur son jet d'attaque si sa cible porte une armure métallique (ou constituée de parties métalliques ou encore si elle porte beaucoup de métal sur elle...).

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *décharge électrique*. *Prix de vente :* 8000 po. *Poids :* -.

Gants des prestes mains. Ces fins gants de cuir permettent au porteur de combattre comme s'il disposait des dons Ambidextrie et Combat à deux armes. Si le porteur dispose déjà du don Combat à deux armes, il peut alors effectuer une attaque additionnelle avec son arme secondaire comme s'il utilisait le don Science du combat à deux mains.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *force du colosse* ou *transformation de Tenser*. *Prix de vente :* 18 000 po. *Poids :* -.

Globes explosifs. Bien que le secret de la manufacture de ces objets ait longtemps été détenu uniquement par les membres de la puissante organisation connue sous le nom de Zhentarim, les récentes luttes intestines au sein de ce groupe ont permis à ce secret de se diffuser plus largement. Des rumeurs prétendent que Sememmon aurait vendu le secret afin de pouvoir accéder à un sanctuaire où il serait enfin à l'abri de ses adversaires. Une telle rumeur n'est pas sans fondement ; en effet Sememmon est connu pour être parvenu à progresser rapidement au sein de la hiérarchie de l'organisation grâce au négoce d'informations précieuses.

Les *globes explosifs* ressemblent à une douzaine de sphères de verre transparent assemblées en une masse irrégulière. Lorsque le mot de commande est prononcé, les sphères se mettent alors à luire avant de se séparer pour se mettre en orbite les unes autour des autres. Un round complet après leur activation, les sphères peuvent être dirigées par l'individu qui a prononcé le mot de commande (par une action libre) de manière à ce qu'elles frappent (en groupe) une cible ou une zone se trouvant à 120 m ou moins. Toute cible frappée par les *globes explosifs* doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) ou être désintégrée. Les globes explosent ensuite en une violente déflagration de flammes et de bruit sur une zone de 6 m de rayon. Toute créature se trouvant dans la zone d'effet subira aussitôt 10d6 points de dégâts de feu et 2d6 points de dégâts de son. De plus elle se retrouvera assourdie pour 2d6 rounds et elle sera projetée 1d6 x 1,50 m en arrière du centre de l'explosion. Un jet de Réflexes (DD 15) réussi permet de diviser les dégâts de feu par deux (mais pas les dégâts de son) et annule les effets de la projection. Un jet de Vigueur (DD 15) réussi permet d'éviter l'assourdissement.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *bélier, boule de feu, cri, désintégration*. *Prix de vente :* 8000 po. *Poids :* 0,5 kg.

Grain de lune. Cette petite pierre blanchâtre et ronde est l'une des manifestations permanentes du *feu de lune* de Séluné. Une fois par jour, il est possible de commander à cette pierre de créer des *lumières dansantes* qui resteront sous le contrôle du porteur.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *lumières dansantes*. *Prix de vente :* 180 po. *Poids :* -.

Harpe d'Azlaer. Lorsque cet instrument est utilisé, il provoque un effet d'*apaisement des émotions* sur toutes les créatures présentes dans un rayon de 30 m. Tous les effets de *charme* affectant les créatures présentes dans les 30 m sont aussitôt réprimés et aucun nouvel effet de *charme* ne peut prendre pour cible des créatures dans les 30 m tant que la harpe joue. Les cordes de la harpe luisent comme sous l'effet d'un sort de *lumière* lorsque la harpe est utilisée.

L'utilisation de cet objet exige un degré de maîtrise de 1 ou plus en Représentation (et la spécialité harpe).

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *apaisement des émotions, lumière, protection contre le mal. Prix de vente :* 16 000 po. *Poids :* 1,5 kg.

Harpe de Janthra. En jouant de cette harpe de qualité supérieure (bonus de circonstances de +2 sur tous les jets de Représentation (harpe)) durant un round entier, le musicien peut envelopper toutes les créatures se trouvant à 3 m ou moins de la harpe dans une *sphère d'invisibilité* qui leur permettra aussi de bénéficier des effets de *passage sans traces*. Contrairement au sort homonyme, les créatures rendues invisibles peuvent se voir les unes les autres. Le musicien doit continuer à jouer pour maintenir l'effet mais la musique qu'il produit paraîtra distante et n'aidera pas des adversaires à le localiser. Si l'une des créatures invisibles attaque, l'effet magique cesse pour tous les bénéficiaires. Si une créature quitte la zone d'effet de la *sphère d'invisibilité*, le musicien devra alors interrompre sa mélodie puis la recommencer à nouveau pendant un round entier avant de pouvoir la cacher à nouveau. La harpe peut être utilisée de cette manière jusqu'à une heure par jour. L'utilisation de cet objet exige de posséder un degré de maîtrise de 1+ en Représentation (et la spécialité harpe).

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *sphère d'invisibilité, passage sans trace. Prix de vente :* 12 000 po. *Poids :* 1,5 kg.

Harpe de la colombe. Le premier nom de ce type d'objet a été oublié depuis fort longtemps et son nom actuel lui vient de Colombe Fauconnier, qui possède une telle harpe. Cet objet est une harpe de qualité supérieure (elle donne donc un bonus de circonstances de +2 sur les jets de Représentation) de forme triangulaire et dotée de vingt à vingt-six cordes. Lorsque l'on en joue, toutes les créatures situées à 6 m ou moins de la harpe sont temporairement guéries de toute forme de folie (de la même manière qu'avec un sort de *restauration suprême*) et elles sont protégées par les effets d'un sort d'*apaisement des émotions*. Ceux qui écoutent cette harpe durant 2 rounds ou plus subissent les effets d'un sort de *soins légers*. Ce pouvoir ne peut toutefois affecter un même individu qu'une fois toutes les dizaines. Lorsque la magie de cet objet fonctionne, la harpe et son utilisateur brillent d'une douce lumière. L'utilisation de cet objet exige un degré de maîtrise de 1 ou plus en Représentation (et la spécialité harpe).

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *apaisement des émotions, cercle de guérison, lumière, restauration suprême. Prix de vente :* 45 100 po. *Coût de création :* 22 600 po + 2300 PX. *Poids :* 1,5 kg.

Harpe de Methild. Lorsque cet instrument est utilisé pendant 1 round entier par un personnage qui dispose d'un degré de maîtrise de 1+ en Représentation (et la spécialité harpe), cette harpe de qualité supérieure (bonus de circonstances de +2 sur tous les jets de Représentation (harpe)) envoie alors des vibrations magiques qui provoquent l'ouverture de toutes les portes, verrous, valves, portails et couvercles. Cet objet fonctionne contre les barreaux, les menottes, les chaînes... La *harpe de Methild* dissipe aussi automatiquement le sort *verrouillage* et même un *verrou du mage* lancé à un niveau de jeteur de sorts de 14 ou moins. Cet objet défait aussi les nœuds et les liens, permettant ainsi de libérer un individu de toute forme d'enchevêtrement (y-compris ceux liés à un sort de *toile d'araignée*).

Chaque round passé à jouer de cet instrument permet d'ouvrir un seul type de fermeture ou de liens ou de libérer une seule créature de ses entraves ou d'un enchevêtrement. La harpe ne peut pas fonctionner dans une zone de *silence*, pas plus qu'elle ne peut affecter une cible se trouvant dans un tel endroit. La *harpe de Methild* a une portée de 30 m et peut être utilisée pendant une durée maximum de 3 rounds par jour.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *déblocage. Prix de vente :* 4100 po. *Poids :* 1,5 kg.

Harpe de Nithanalor. Cette harpe de qualité supérieure (bonus de circonstances de +2 sur tous les jets de Représentation (harpe)) est incrustée de nombreuses pierres précieuses grises transparentes de formes et de natures variées. Une fois par jour, un personnage disposant d'un degré de maîtrise de 1+ en Représentation (et la spécialité harpe) peut jouer de la harpe pour gagner les avantages d'un sort de *peau de pierre*.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *peau de pierre. Prix de vente :* 22 300 po. *Coût de création :* 17 400 po + 392 PX. *Poids :* 1,5 kg.

Harpe de Rhingalade. Cette harpe de qualité supérieure (bonus de circonstances de +2 sur tous les jets de Représentation (harpe)) est gravée de représentations d'une multitude de harpistes jouant ensemble. Une fois par jour, il est possible de jouer de cet instrument pour obtenir simultanément un effet de *clignotement* et d'*image miroir* sur le musicien (les deux effets cessent après 6 rounds). L'utilisation de cet objet exige un degré de maîtrise de 1+ en Représentation (et la spécialité harpe).

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *clignotement, image miroir. Prix de vente :* 5400 po. *Poids :* 1,5 kg.

Harpe d'Esheen. Cette harpe de qualité supérieure (elle donne donc un bonus de circonstances de +2 sur les jets de Représentation) peut être utilisée de manière à ce que les notes qu'elle produit fassent résonner tous les objets de verre et de métal situés dans un rayon de 9 m autour d'elle. Cela n'abîme pas les objets concernés mais cela permet d'accompagner étonnamment la harpe. Tout individu cherchant à localiser une créature dans l'aire d'effet de la harpe disposera d'un bonus de circonstances de +5 sur son jet de Perception auditive si sa cible porte des objets en verre ou en métal. Trois fois par jour, l'utilisateur de la harpe peut lancer un sort de *fracassement*. Utiliser cet objet exige un degré de maîtrise de 1 ou plus en Représentation (et la spécialité harpe).

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *fracassement, son imaginaire. Prix de vente :* 6800 po. *Poids :* 1,5 kg.

Heaume des regards. Ce casque brillant comme un miroir est incrusté de cinq gemmes d'œil de chat. Le heaume absorbe automatiquement jusqu'à cinq attaques de regard prenant pour cible le porteur. Cet objet le rend donc temporairement invulnérable à ce type d'attaque. Une fois que le heaume a atteint sa capacité maximum, le porteur est alors exposé normalement aux risques liés aux attaques de regard s'il ne détourne pas ou ne ferme pas les yeux. (Le porteur bénéficie toujours de son jet de sauvegarde contre l'attaque s'il y a normalement droit.)

Par une action simple, le porteur du casque peut libérer un effet de regard sur prononciation d'un mot de commande. L'effet relâché n'a aucun potentiel dangereux (il n'est pas une attaque). Un effet de regard stocké s'évanouit naturellement au bout d'une dizaine.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *mauvais œil, renvoi de sorts. Prix de vente :* 33 000 po. *Poids :* 1,5 kg.

Harpe de Valarde. Cette harpe de qualité supérieure (bonus de circonstances de +2 sur tous les jets de Représentation (harpe)) est souvent taillée dans du bois rejeté par la mer. Il est fréquent que des images de navires et de nuages soit gravés sur ces objets. Trois fois par jour, il est possible de jouer de cette harpe durant un round complet pour produire un effet de *bourrasque* ou de *mur de vent.* L'utilisation de cet objet exige un degré de maîtrise de 1+ en Représentation (et la spécialité harpe).

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *bourrasque, mur de vent. Prix de vente :* 8500 po. *Poids :* 1,5 kg.

Heaume des ténèbres. Cet objet magique de la Toile d'Ombre ressemble à un heaume classique. Même neuf, il apparaît toutefois comme s'il avait été porté depuis de longue date. Il n'adopte sa véritable forme et ne révèle ses pouvoirs que lorsqu'il est porté. Fait d'argent noirci et d'acier, un *heaume des ténèbres* nouvellement créé est incrusté de trente-six opales noires réparties le long de sa bordure inférieure et d'un gros saphir noir sur le front. Il s'agit d'un objet révélateur, mais il ne dévoilera toutefois pas sa nature d'objet de la Toile d'Ombre. Il dispose des pouvoirs suivants :

- Sur prononciation d'un mot de commande, le porteur peut obtenir les effets de *ténèbres profondes* (le heaume dévoile le mot de commande à son utilisateur.) Ce pouvoir provient du saphir qui peut générer un tel effet quatre-vingt-dix-neuf fois avant de tomber en poussière.
- Lorsque le porteur rate un jet de sauvegarde contre n'importe quel type d'effet de mort, une opale noire tombe aussitôt en poussière et l'effet est annulé. De plus, le heaume annule les attaques d'absorption d'énergie. À chaque fois que le porteur devrait subir une perte de un ou plusieurs niveaux, une opale noire tombe en poussière, annulant ainsi la perte d'un niveau. (Une attaque qui provoque la perte de deux niveaux consumera deux opales.)
- Chaque round, le heaume absorbe les 30 premiers points de dégâts de froid que le porteur aurait dû subir. Cette protection n'est toutefois pas cumulative avec d'autres protections similaires issues d'autres sources (tel qu'un sort d'*endurance aux énergies destructrices*).

Tant que le heaume dispose d'au moins une gemme intacte, le porteur est immunisé aux effets de terreur et il peut voir dans toutes les formes de ténèbres comme s'il était en plein jour. Le porteur peut utiliser les effets magiques suivants sur commande : *communication avec les morts* une fois par jour, *métal gelé* trois fois par jour et *passage sans traces* à volonté. Le heaume dévoilera les mots de commande à son porteur.

Une fois que tous les joyaux auront perdu leur magie, le heaume perdra ses pouvoirs et les gemmes tomberont en poussière. Retirer une gemme du heaume la détruit aussitôt.

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *communication avec les morts, émotion, immunité contre les sorts, métal gelé, passage sans trace, protection contre l'énergie négative, protection contre les énergies destructrices, ténèbres profondes. Prix de vente :* 157 000 po. *Poids :* 1,5 kg.

Heaume du phénix. Ce heaume est fait de cuivre, d'or et d'électrum. Il a la forme d'un phénix dont les ailes sont déployées, dont les pattes descendent sur les tempes et dont la tête repose sur le front du porteur. Ce dernier peut utiliser les sorts suivants chacun une fois par jour : *communication avec les animaux* (uniquement avec les oiseaux), *feuille morte, flèches enflammées, résistance aux énergies destructrices* et *vol.* Le heaume permet à son porteur de bénéficier de la vision nocturne.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *communication avec les animaux, feuille morte, flèches enflammées, résistance aux énergies destructrices, vol. Prix de vente :* 53 000 po. *Poids :* 1,5 kg.

Instruments de barde. Un sage et puissant barde des îles Moonshae, Falataer, créa les premiers des ces instruments. Il les utilisait pour mettre à l'épreuve et récompenser les étudiants de son école de bardes (qui était divisée en sept niveaux de compétence). Depuis, bien d'autres lanceurs de sorts ont copié ses créations, tout en leur gardant le nom qui leur avait été donné par Falataer afin d'honorer sa mémoire. Chaque instrument dispose de ses propres pouvoirs qui peuvent être activés sans jets de dés par tout utilisateur disposant d'un degré de maîtrise en Représentation suffisamment élevé. Certains des instruments suivants confèrent un niveau négatif temporaire à tout utilisateur ne disposant pas d'un degré de maîtrise en Représentation suffisamment élevé. Le niveau négatif reste tant que l'instrument est tenu et il disparaît dès qu'il est lâché. Ce niveau négatif ne provoque pas de réelle perte de niveau, mais il ne peut pas non plus être annulé de quelque manière que ce soit (pas même par un sort de *restauration*) tant que l'instrument est tenu en main.

Bandore de Fochluchan : ce luth à trois cordes de qualité supérieure (bonus de circonstances de +2 sur tous les jets de Représentation (luth)) peut être utilisé par tout individu afin de produire un effet de *lumière* une fois par jour. Un personnage doté d'un degré de maîtrise de 2+ en Représentation (et la spécialité luth) peut utiliser le luth pour lancer : *illumination, message* et *réparation* chacun une fois par jour. Cet instrument donne un bonus d'aptitude de +1 lors des jets de Musique bardique effectués pour obtenir un contre-chant et un effet de *fascination* ou de *suggestion.*

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *illumination, lumière, message, réparation,* le créateur doit être barde. *Prix de vente :* 1900 po. *Poids :* 1,5 kg.

Cithare de Mac Fuirmidh : ce luth de qualité supérieure (bonus de circonstances de +2 sur tous les jets de Représentation (luth)) en forme de poire peut être utilisé par tout individu doté d'un degré de maîtrise de 4+ Représentation (et la spécialité luth) pour lancer *armure de mage, soins légers* et *sommeil* chacun une fois par jour. Cet instrument donne un bonus d'aptitude de +2 lors des jets de Musique bardique effectués pour obtenir un contre-chant et un effet de *fascination* ou de *suggestion.*

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *armure de mage, soins légers, sommeil,* le créateur doit être barde. *Prix de vente :* 2900 po. *Poids :* 1,5 kg.

Harpe d'Anstruth : cette harpe de qualité supérieure (bonus de circonstances de +2 sur tous les jets de Représentation (harpe)) inflige un niveau négatif à tout utilisateur qui ne disposerait pas d'un degré de maîtrise de 12+ en Représentation (et la spécialité harpe). Un personnage remplissant ces conditions peut utiliser cet instrument pour lancer : *brume mentale, cercle de guérison* et

contrôle de l'eau chacun une fois par jour. Cet instrument donne un bonus d'aptitude de +6 lors des jets de Musique bardique effectués pour obtenir un contre-chant et un effet de *fascination* ou de *suggestion*.

Niveau de lanceur de sorts : 14. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *brume mentale, cercle de guérison, contrôle de l'eau*, le créateur doit être barde. *Prix de vente :* 60 000 po. *Poids :* 1,5 kg.

Harpe d'Ollàmh : cette harpe de qualité supérieure (bonus de circonstances de +2 sur tous les jets de Représentation (harpe)) inflige un niveau négatif à tout utilisateur qui ne disposerait pas d'un degré de maîtrise de 14+ en Représentation (et la spécialité harpe). Un personnage remplissant ces conditions peut utiliser cet instrument pour lancer : *champ de force, contrôle du climat* et *mauvais œil* chacun une fois par jour. Cet instrument donne un bonus d'aptitude de +7 lors des jets de Musique bardique effectués pour obtenir un contre-chant et un effet de *fascination* ou de *suggestion*.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *champ de force, contrôle du climat, mauvais œil*, le créateur doit être barde. *Prix de vente :* 83 600 po. *Poids :* 1,5 kg.

Luth de Doss : ce luth de qualité supérieure (bonus de circonstances de +2 sur tous les jets de Représentation (luth)) inflige un niveau négatif à tout utilisateur qui ne disposerait pas d'un degré de maîtrise de 6+ en Représentation (et la spécialité luth). Un personnage remplissant ces conditions peut utiliser le luth pour lancer : *image miroir, immobilisation de personne* et *ralentissement du poison* chacun une fois par jour. Cet instrument donne un bonus d'aptitude de +3 lors des jets de Musique bardique effectués pour obtenir un contre-chant et un effet de *fascination* ou de *suggestion*.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *image miroir, immobilisation des personnes, ralentissement du poison*, le créateur doit être barde. *Prix de vente :* 9800 po. *Poids :* 1,5 kg.

Lyre de Cli : cette lyre de qualité supérieure (bonus de circonstances de +2 sur tous les jets de Représentation (lyre)) inflige un niveau négatif à tout utilisateur qui ne disposerait pas d'un degré de maîtrise de 10+ en Représentation (et la spécialité lyre). Un personnage remplissant ces conditions peut utiliser cet instrument pour lancer : *annulation d'enchantement, cri* et *porte dimensionnelle* chacun une fois par jour. Cet instrument donne un bonus d'aptitude de +5 lors des jets de Musique bardique effectués pour obtenir un contre-chant et un effet de *fascination* ou de *suggestion*.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *annulation d'enchantement, cri, porte dimensionnelle*, le créateur doit être barde. *Prix de vente :* 37 600 po. *Poids :* 1,5 kg.

Mandoline de Canaith : cette mandoline de qualité supérieure (bonus de circonstances de +2 sur tous les jets de Représentation (mandoline)) inflige un niveau négatif à tout utilisateur qui ne disposerait pas d'un degré de maîtrise de 8+ en Représentation (et la spécialité mandoline). Un personnage remplissant ces conditions peut utiliser cet instrument pour lancer : *convocation de monstres III, dissipation de la magie* et *soins importants* chacun une fois par jour. Cet instrument donne un bonus d'aptitude de +4 lors des jets de Musique bardique effectués pour obtenir un contre-chant et un effet de *fascination* ou de *suggestion*.

Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres III, dissipation de la magie, soins importants*, le créateur doit être barde. *Prix de vente :* 23 400 po. *Poids :* 1,5 kg.

Instrument des vents. Ce luth de qualité supérieure donne un bonus de circonstances de +2 sur tous les jets de Représentation (luth). Jouer la mélodie appropriée (cela exige un jet de Représentation (luth) de DD 15) convoque un grand élémentaire de l'Air comme l'effet du sort *convocation de monstres VI*. Un seul élémentaire peut être convoqué ainsi par jour.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres VI*. *Prix de vente :* 11 000 po. *Poids :* 1,5 kg.

Jarre d'épice. Cet objet relativement anodin est particulièrement recherché par les grands voyageurs. Il peut produire n'importe quelle épice, même les plus rares, tant que cette épice est utilisée immédiatement (en 1 round) pour préparer de la nourriture ou une boisson. Toute épice ainsi créée disparaît si elle n'est pas utilisée aussitôt. La *jarre d'épice* est continuellement pleine et son utilisateur n'a donc pas à craindre de manquer d'épices.

Les épices créés purifient la nourriture et les boissons de la même manière qu'un sort de *purification de nourriture et d'eau*. De plus, toute nourriture ou boisson préparée avec des épices de la jarre confère quelques soins mineurs et protection contre les maladies à ceux qui les ingèrent. Jusqu'à douze personnes peuvent profiter des bienfaits d'un repas préparé avec les épices. Manger de la nourriture ou boire une boisson préparée avec les épices de la jarre permet de regagner 1 point de vie par utilisation et procure un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde contre les maladies pour les 4 prochaines heures. La *jarre d'épice* permet de préparer jusqu'à trois repas ou tournées de boissons pour douze personnes dotés de ces propriétés curatives. Les épices ne peuvent affecter une même personne qu'une seule fois par jour.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *soins légers, purification de nourriture et d'eau*. *Prix de vente :* 5600 po. *Poids :* 0,5 kg.

Kiira. Ces douces pierres précieuses rondes sont connues sous leur nom elfe qui signifie « gemme de connaissance ». Bien que des versions plus puissantes des ces objets existent (elles sont connues sous le nom de *Kiira de puissance*), ces pierres datent de l'époque de Cormanthor, elles ne peuvent être utilisées que par des elfes ou des familles particulières et elles risquent de provoquer la folie ou la débilité chez ceux qui ne disposent pas d'une intelligence suffisante ou qui ne sont pas issus de la bonne lignée. Les *kiira* qui peuvent être trouvées sont des versions moins puissantes mais aussi plus sûres de ces anciennes pierres.

Une *kiira* est portée sur le front (lorsqu'elle y est placé, elle y adhère d'elle-même et peut en être retirée aisément par son porteur) et elle compte comme un chapeau au regard des objets qui peuvent être portés par un même individu. Elle permet à son utilisateur de mieux utiliser sa mémoire et son esprit. En termes de jeu, cet objet fournit un bonus d'aptitude de +2 sur tous les jets de Connaissances du moment que le porteur passe un round complet en état de contemplation.

De plus, une *kiira* agit un peu à la manière d'un grimoire. Elle permet à un magicien (ou tout autre lanceur de sorts qui utilise un grimoire) d'archiver des sorts et de les préparer (depuis la *kiira* elle-même) comme s'il s'agissait d'un grimoire, avec le temps de préparation et le coût de copie habituel. Une *kiira* peut contenir jusqu'à trente sorts de n'importe quels niveaux. Bien qu'une *kiira* nouvellement créée soit vide de sorts, une *kiira* découverte dans un trésor peut très bien contenir quelques sorts si

le MD le désire. Dans ce dernier cas, la valeur de cet objet augmentera à la manière d'un grimoire.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *mythes et légendes, page secrète. Prix de vente :* 7500 po. *Poids :* -.

Lentilles des ténèbres. Ces deux lentilles de verre noir se posent sur les yeux de l'utilisateur. Ce dernier gagne un bonus de circonstances de +4 sur ses jets de sauvegarde contre les sorts de lumière et d'illusion (mirage), ainsi que contre tous les effets qui provoquent la cécité grâce à de la lumière (comme *mur prismatique*).

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *ténèbres, résistance. Prix de vente :* 7700 po. *Poids :* -.

Livre de sang. Ce grimoire est composé de feuilles de papier vélin, d'une épaisse couverture de cuir rouge sang et d'un lourd fermoir en bronze. Une fois par jour, l'utilisateur peut s'en servir pour convoquer un chien de Yeth. L'utilisateur peut aussi lancer un *doigt de mort* une fois par jour, mais l'utilisation de ce pouvoir lui draine un point de vie de manière permanente. Le livre doit être tenu en main pour que ses pouvoirs puissent être utilisés. Le *livre de sang* est parfaitement immunisé aux effets de l'eau et du feu. Il dispose d'une lourde serrure de bonne qualité et il peut contenir jusqu'à quarante-cinq sorts de n'importe quel niveau.

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres V, doigt de mort. Prix de vente :* 21 300 po. *Poids :* 1,5 kg.

Main du chêne père. Ce morceau d'écorce de chêne est sculpté de manière à avoir la forme d'une main humaine. La magie a permis de renforcer sa solidité (solidité 10). Porté en collier au bout d'une cordelette cet objet procure les capacités suivantes à son porteur (chacune utilisable une fois par jour) : *baies nourricières, communication avec les plantes, croissance végétale, enchevêtrement, forme d'arbre* et *peau d'écorce*. La main (mais pas son porteur) est protégée par un effet de *résistance aux énergies destructrices*.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *baies nourricières, communication avec les plantes, croissance végétale, enchevêtrement, forme d'arbre, peau d'écorce, résistance aux énergies destructrices. Prix de vente :* 41 400 po. *Poids :* 0,5 kg.

Marteau du fabricant d'arme. Cet outil de qualité supérieure donne à son utilisateur un bonus de circonstances de +10 lors de ses jets d'Artisanat (fabrication d'arme).

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, le créateur doit être de niveau 6+. *Prix de vente :* 2055 po. *Coût de création :* 1055 po + 80 PX. *Poids :* 4kg.

Masque ailé. Ce masque couvre l'intégralité du visage et il s'étend sur les joues et les oreilles en des parties ressemblant à des ailes. Le porteur peut utiliser *vol* à volonté, mais il brillera d'une vive lumière blanche (comme sous l'effet d'un sort de *lumière*) lorsque ce pouvoir sera utilisé. Le masque compte comme une paire de lentilles au regard du nombre maximum d'objets magiques pouvant être portés.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *lumière, vol. Prix de vente :* 13 000 po. *Poids :* 0,5 kg.

Masque dentelé. Cette moitié de masque est semblable aux masques portés lors de nombreux carnavals si ce n'est que sa partie inférieure arbore de nombreuses dents aiguisées semblables à celles d'un chat. Le masque est une arme +1 qui permet à son utilisateur d'effectuer une attaque de morsure infligeant 1d4 points de dégâts (ces dégâts ne se cumulent pas avec d'autres dégâts de morsure si l'utilisateur du masque a déjà la possibilité d'en infliger). Une créature mordue doit effectuer un jet de Vigueur (DD 13) ou se retrouver étourdie pour 1 round.

Un masque compte comme une paire de lentilles au regard des limitations au nombre d'objets portés.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *morsure magique* ou *arme magique. Prix de vente :* 8302 po. *Poids :* 0,5 kg.

Masque de pierre lunaire. Ce masque d'argent est incrusté de petites pierres lunaires. Il donne à son porteur la vision dans le noir et un bonus de circonstances de +5 sur ses jets de Détection et de Perception auditive.

Le masque compte comme une paire de lentilles en ce qui concerne la limite de fonctionnement du nombre d'objets magiques.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *clairaudience/clairvoyance, vision dans le noir. Prix de vente :* 12 000 po. *Poids :* 0,5 kg.

Masque de sang. Un liquide semblable au sang s'échappe en permanence de ce masque de métal rouge lorsqu'il est porté. Tout PNJ qui voit une créature portant le masque aura automatiquement son attitude envers le porteur modifiée d'une catégorie vers un comportement hostile. Le liquide qui s'écoule du masque est inoffensif mais, une fois par jour, le porteur du masque peut cracher ce liquide et ainsi effectuer une attaque de contact à distance dotée d'un facteur de portée de 3 m. Lorsqu'il est utilisé de cette manière, le liquide agit comme un sort de *poison* contre la créature qu'il touche. Si un barbare porte ce masque, la rage du personnage dure alors 1 round de plus que la normale. Le masque compte comme une paire de lentilles en ce qui concerne la limitation du nombre d'objets magiques portés.

Masque de sang

Illustration par Ted Beargeon

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *émotion, poison. Prix de vente :* 17 000 po. *Poids :* 0,5 kg.

Masque du crâne blanc. Ce masque de couleur os a la forme d'un crâne. De manière à renforcer cette image, de la peinture noire est apposée autour de l'ouverture des yeux. Lorsqu'il est porté, il transforme le visage de son utilisateur de manière à le faire véritablement ressembler à un crâne. Le porteur gagne un bonus de moral de +4 sur tous ses jets de sauvegarde contre la maladie, la terreur et la paralysie. De plus, il est immunisé aux attaques d'absorption d'énergie. Le porteur peut immédiatement deviner si

une créature qu'il voit est vivante, morte, morte-vivante ou inanimée (elle n'a jamais été vivante, une statue animée par exemple).

Le masque compte comme une paire de lentilles au regard des limitations au nombre d'objets magiques portés en même temps.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *détection des morts-vivants, perception de la mort, protection contre les énergies négatives, regain d'assurance. Prix de vente :* 50 000 po. *Poids :* 0,5 kg.

Masque miroir. Ce masque circulaire arbore des marques noires qui partent du point se trouvant entre les deux yeux et fusent ensuite vers les bords. Le porteur de cet objet gagne un bonus de résistance de +5 sur tous ses jets de sauvegarde contre les attaques de regard ainsi que contre les sorts qui fonctionnent grâce à la vue (tels qu'*illumination*, les sorts d'illusion (mirage), la capacité de *charme* des vampires...). De plus lorsque le masque est mis, toute créature regardant le visage du porteur ne verra que son propre visage.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *changement d'apparence, résistance. Prix de vente :* 8750 po. *Poids :* 0,5 kg.

Œil d'esprit clos. Ce morceau d'os poli de la taille d'une pièce peut tout aussi bien être porté autour du cou en amulette qu'accroché à un vêtement comme une broche.

Le porteur de cet objet est immunisé à la *détection de pensées* et à toutes les autres formes de lecture de l'esprit. Les *charmes* et autres coercitions n'affectent pas le porteur et, au lieu de cela, sont redirigés vers leur origine comme s'ils étaient sous le coup d'un *renvoi des sorts* qui ne serait pas limité par le niveau des sorts qu'il peut affecter.

Une fois toutes les dizaines, le porteur peut ordonner à l'œil s'*entrouvrir*. Ce pouvoir provoque l'émission d'un flash de lumière blanche aussi brillante qu'un sort de *lumière du jour*. L'œil *entrouvert* immunise le porteur à tous les sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels durant 1 round, comme s'il était protégé par une *zone d'antimagie* durant 1 round. Le porteur dispose en pratique d'une résistance à la magie insurmontable contre les sorts et les pouvoirs magiques. Il dispose d'une immunité identique à l'encontre des pouvoirs surnaturels.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *esprit impénétrable, renvoi des sorts, zone d'antimagie. Prix de vente :* 120 000 po. *Poids :* -.

Œil du fléau de druuth. Cet objet est un cristal jaune de la taille d'un poing humain. Initialement créé par un magicien qui combattait un puissant druuth (une cabale de doppelgangers dirigés par un flagelleur mental), cet objet a été souvent copié depuis. Il brille d'une lumière rouge lorsqu'un doppleganger se trouve à moins de 18 m de lui, d'une lumière bleue lorsqu'un illithid se trouve à moins de 18 m et d'une lumière violette lorsque les deux types de créatures sont présents dans les 18 m. S'il est tenu en main, l'œil procure un bonus de résistance de +4 sur tous les jets de Volonté. Une fois par jour, le cristal peut projeter un rayon rouge (en attaque de contact à distance) qui obligera tout doppleganger touché à reprendre sa véritable forme pour 1d4+1 rounds si jamais il rate un jet de Vigueur (DD 16).

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *détection de pensées, métamorphose provoquée, résistance. Prix de vente :* 18 000 po. *Poids :* 1,5 kg.

Œil du fléau de druuth

Orbe de sainteté. Ces sphères de cristal brillantes ont la taille d'une pomme. Chacune d'entre elle est marquée du symbole d'une divinité bonne. Un *orbe de sainteté* est toujours neutre au regard de l'opposition entre le Chaos et la Loi.

Une créature mauvaise qui touche cet objet doit réussir un jet de Volonté (DD 25) ou subir 4d6 points de dégâts et être frappée par un effet de *débilité*. Si le jet de sauvegarde est réussi, la créature subira tout de même 2d6 points de dégâts et restera hébétée pendant 1d4 rounds.

Une créature d'alignement bon peut tenir l'orbe et prononcer un mot de commande qui lui permettra de lancer une *immobilisation de monstre* (DD 17) ou *purification de nourriture et d'eau* chacun une fois par jour. De plus, toute créature d'alignement bon qui vénère la divinité à laquelle l'orbe est consacré peut le tenir et prononcer un mot de commande pour lancer *soins importants* (3/jour) ou *régénération* (1/jour).

Un *orbe de sainteté* émet continuellement les effets d'un sort *prière*. Toutes les créatures d'alignement bon sont considérées comme les alliés de l'orbe et toutes les autres créatures (même neutres) sont considérées comme ses adversaires.

Un orbe contrera et dissipera automatiquement les effets de terreur activés dans un rayon de 18 m (aucune action n'est nécessaire).

Enfin, une créature tenant l'orbe peut l'utiliser pour effectuer une attaque de contact au corps à corps contre un mort-vivant. Une attaque réussie infligera 5d6 points de dégâts au mort-vivant.

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *détection du mal* ou *détection du bien, glyphe de garde, lumière du jour, prière, purification de nourriture et d'eau, regain d'assurance, régénération, soins importants. Prix de vente :* 178 700 po. *Coût de création :* 89 450 po + 7140 PX. *Poids :* 0,5 kg

Pendentif de la licorne. Ce pendentif en argent porte le symbole de Lurue, la déesse licorne des bêtes douées du don du langage. Une fois par jour pour chaque effet, le porteur peut utiliser *neutralisation du poison* et *soins modérés*. Un paladin qui porte cet objet peut considérer que son Charisme est augmenté de 4 points uniquement lorsqu'il s'agit d'utiliser sa capacité d'*imposition des mains*.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *discours captivant, neutralisation du poison, soins modérés. Prix de vente :* 28 000 po. *Poids :* 0,5 kg.

Petite harpe. Ces instruments sont particulièrement populaires auprès des membres de l'organisation des Ménestrels. Une *petite*

Illustration par Ted Bergeon

harpe est un instrument de bois en forme de croissant, dotée de cordes métalliques et mesurant la taille d'une main. Quiconque sait jouer d'un instrument à cordes est capable de jouer d'une *petite harpe*. Les variations mélodiques permettent d'obtenir divers effets soniques (un musicien est susceptible de découvrir tous les pouvoirs de cet objet en l'espace de 10 minutes consacrées à jouer de la musique). L'utilisateur de cet objet peut obtenir un seul effet par round. Ce sont des effets de son.

- *Lueur féerique*, identique au sort de même nom.
- Les créatures mortes-vivantes situées dans les 3 m* subissent un malus de chance de -2 sur tous leurs jets d'attaque et de dégâts.
- Pendant 1 round, toutes les créatures situées dans les 3 m* bénéficient d'un bonus de chance de +2 sur leurs jets de sauvegarde contre les effets de nécromancie ou les effets de coercition.
- Toutes les créatures situées dans les 3 m* sont immunisées à tout nouvel effet de *charme*. Les créatures déjà charmées soumises à cet effet deviennent alors hébétées. Ces deux effets durent 1 round.
- Une fois par jour, le porteur peut utiliser une *porte dimensionnelle*.

Les effets marqués d'un astérisque augmentent leur portée à 6 m si le personnage qui utilise la harpe dispose de la capacité musique de barde.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *cercle magique contre le Mal, lumières dansantes, porte dimensionnelle*. *Prix de vente :* 25 000 po. *Poids :* 0,5 kg.

Phylactère de prêtrise. Il existe deux versions de ce phylactère (faible et puissant) : chacun d'entre eux se présente sous la forme d'une petite boite en ivoire contenant des écritures saintes. Chaque phylactère permet à son porteur d'obtenir les effets du don Quintessence des sorts sur trois sorts divins qu'il lancera dans la journée sans avoir à utiliser un emplacement de sort plus élevé. Le porteur choisit s'il désire altérer un sort au moment où il le lance. Le moins puissant des deux phylactère ne peut affecter que des sorts de 3e niveau et moins tandis que le plus puissant des phylactères peut affecter des sorts allant jusqu'au 6e niveau. Le *phylactère de prêtrise* doit être attaché sur le front de son porteur (il compte alors comme un bandeau) ou sur un bras (il compte alors comme un bracelet).

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, Quintessence des sorts. *Prix de vente :* 27 200 po (faible), 108 000 po (puissant). *Poids :* -.

Pierres de communication. Ces objets ressemblent généralement à des blocs de pierre non travaillés. Ils s'utilisent en paire. Une fois par jour, chaque pierre de la paire peut envoyer un message à l'autre. Si la pierre recevant le message n'est pas en possession d'une créature, le message n'est pas envoyé et l'utilisateur de la première pierre sait que la communication a échoué. Si l'une des deux pierres de la paire est détruite, la deuxième devient aussitôt parfaitement inutile.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *communication à distance*. *Prix de vente :* 15 000 po (la paire). *Poids :* 0,5 kg.

Pinces du fabricant d'armure. Cet outil de qualité supérieure donne à son utilisateur un bonus de circonstances de +10 lors de ses jets d'Artisanat (fabrication d'armure).

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, le créateur doit être de niveau 6+. *Prix de vente :* 2055 po. *Coût de création :* 1055 po + 80 PX. *Poids :* 2,5 kg.

Plaque de crâne. Ce disque d'ivoire est gravé d'une image de crâne grimaçant et rehaussé d'une laque noire formant un fond en forme de bouclier. Porté sur un collier fait d'os de doigts humains, cette plaque permet à son porteur de lancer *mise à mort* et *détection des morts-vivants* une fois par jour. Les morts-vivants subissent un malus de -2 sur leurs jets d'attaque contre le porteur.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *détection des morts-vivants, mise à mort*. *Prix de vente :* 9200 po. *Poids :* 1 kg.

Poudre fumigène. Cette substance alchimique est similaire à la poudre noire utilisée pour les armes à feu. Elle brûle rapidement mais elle n'est pas explosive (bien qu'elle puisse être utilisée pour construire des grenades et des bombes). Lorsqu'elle se consume, la *poudre fumigène* illumine une zone de 9 m de rayon. Le feu dure 1 round pour chaque valeur de 30 grammes de poudre.

Il faut 30 grammes de *poudre fumigène* pour tirer une fois avec une arme à feu. Si la *poudre fumigène* est mouillée, elle ne pourra plus jamais prendre feu et ne pourra donc plus jamais être utilisée dans une arme.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, degré de maîtrise de 9+ en Alchimie. *Prix de vente :* 16 po. *Poids :* 0,5 kg (soit 16 doses).

Poussière de dispersion. Cette fine poudre ressemble à tous les autres types de poussières magiques. Une simple poignée de cette poudre jetée en l'air crée aussitôt un nuage de 3 m de haut, 3 m de long et 3 m d'épaisseur. Les attaques de rayon entrant ou passant à travers le nuage ont 50% de chances de rater leur cible. La poussière retombe et devient inefficace relativement rapidement. Pour chaque round complet au cours duquel la poussière se maintient en l'air, la chance d'échec d'un rayon diminue de 10% jusqu'à ce que le nuage disparaisse définitivement au bout de 5 rounds complets.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *flou, poussière scintillante*. *Prix de vente :* 2100 po. *Poids :* -.

Pouvoir du mot de Chaos. Cet objet a normalement l'apparence d'une tablette de pierre sur laquelle sont gravées des runes magiques. Toute créature passant au moins une minute à étudier les runes parviendra à comprendre leur fonction. Si, par la suite, les runes sont étudiées durant une heure, elles disparaîtront et le personnage disposera de la capacité surnaturelle d'invoquer le mot de pouvoir. À chaque fois que le mot sera prononcé, il produira un effet similaire à celui d'un *sceptre merveilleux*, et l'utilisateur subira une diminution permanente de 1 point de Sagesse. Lorsqu'il atteindra 0 en Sagesse, il sombrera définitivement dans la folie la plus totale et dans un univers personnel cauchemardesque.

Une créature qui connaît le mot ne peut pas le transmettre à une autre créature sans investir les pièces d'or et les PX nécessaires à la création d'une copie écrite de ce mot. La créature peut aussi utiliser un sort de *souhait* (ou toute autre magie similaire) pour créer la connaissance de la rune directement dans l'esprit d'une créature volontaire.

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *confusion*, le créateur doit être d'alignement chaotique. *Prix de vente :* 12 000 po. *Poids :* 0,5 kg.

Sac des rochers. Lorsque cet objet est découvert, il contient 1d4 pierres de la taille de billes de fronde (un sac nouvellement créé contient 4 pierres). Lorsqu'une de ces pierres est lancée (facteur de portée 3 m), elle se transforme aussitôt en un rocher de la taille d'un

projectile de catapulte légère et inflige dès lors 3d6 points de dégâts. Si l'attaque ne porte pas, considérez la comme une attaque avec un projectile à impact. Une fois que les quatre pierres auront été lancées, la magie du sac disparaîtra.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *réduction d'objet*. *Prix de vente :* 1200 po (nouveau) ou 300 po par pierre. *Poids :* -.

Scarabée des auras scintillantes. Ce joyau doté de nombreuses protubérances crée un champ d'auras visibles s'entrechoquant dans une sphère de 27 m de rayon autour de lui. Les multiples auras bloquent toutes les tentatives de détection de la magie ou des alignements dans la zone d'effet de l'objet. Même un sort de *vision lucide* ne permettra pas de détecter l'aura d'un alignement dans l'aire d'effet du scarabée, à moins que ce sort ne soit lancé au niveau 16 ou plus.

Une fois par jour, le porteur peut devenir invisible sur commande comme s'il utilisait le sort *invisibilité* (sur lui uniquement).

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *antidétection, détection faussée, invisibilité*. *Prix de vente :* 45 000 po. *Poids :* -.

Sphère cristalline des eaux chantantes. La création de cette sphère cristalline fut inspirée par le Crystrum de tranquillité, un texte sacré d'Eldath. Pour utiliser n'importe lequel des pouvoirs de cet objet, il est nécessaire de répandre une flasque d'eau bénite dessus. Une fois activée, la sphère fonctionne durant 24 heures, elle peut alors briller comme sous l'effet d'une *lueur féerique* et elle peut être utilisée pour lancer *purification de nourriture et d'eau* aussi souvent que voulu. Une fois par jour, la sphère peut être utilisée pour lancer *neutralisation du poison* ainsi que *scrutation* (cette dernière s'effectuant par le biais de la sphère).

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *lueur féerique, neutralisation du poison, purification de la nourriture et de l'eau, scrutation*. *Prix de vente :* 28 300 po. *Poids :* 3,5 kg.

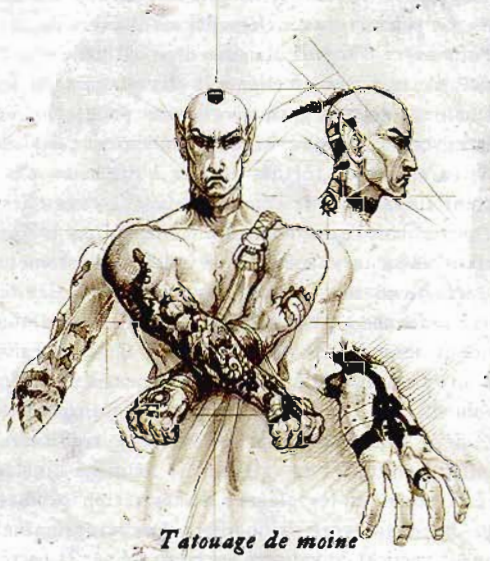
Sphère étoilée de Mierest. Cet objet est réputé pour avoir été créé par l'ensorceleuse Mierest puis offert à l'un de ses amis en remerciement d'un immense service. Cette sphère de métal brillant mesure 12 cm de diamètre et elle est douce et chaude au toucher. Lorsqu'elle est tenue en main, elle s'illumine d'une lumière bleue parsemée d'étincelles blanches. Cette capacité peut être activée ou désactivée par une action libre. Au contact, l'orbe annule les effets de plusieurs sorts : *bourrasque, lueur féerique, lumière, lumières dansantes, mur de vent* et *ténèbres*. Sur commande, la sphère peut répandre une lumière bleutée dans un rayon de 4,5 m. Les objets et créatures qui se trouvent dans cette aura lumineuse sont visibles par tous comme avec les effets d'une *vision lucide*. Ce pouvoir est limité à 10 minutes par jour, mais peut être réparti sur plusieurs utilisations. Si la sphère est passée dans une flamme, elle émet alors une douce mélopée durant 4 minutes. Cet effet peut être entendu jusqu'à 30 m et il calme immédiatement les criards. Les morts-vivants intelligents préfèrent éviter la zone de lumière émise par cet objet même si rien ne les empêche d'y entrer.

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *dissipation de la magie, son imaginaire, vision lucide*. *Prix de vente :* 53 000 po. *Poids :* 0,5 kg.

Talisman du crâne de dragon. Cette amulette métallique a la forme d'un crâne de dragon. Si le porteur prononce le mot de commande, il se retrouvera (en compagnie de jusqu'à deux autres créatures touchant l'amulette) protégé par les effets d'un sort d'*invisibilité pour les morts-vivants* pour une durée de 30 minutes (la protection ne dure toutefois que tant qu'un contact est maintenu avec l'amulette). Le Culte du Dragon crée de telles amulettes afin de permettre aux membres non jeteurs de sorts de pouvoir passer les gardiens morts-vivants mineurs qui protègent certaines parties de ses forteresses.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *invisibilité pour les morts-vivants*. *Prix de vente :* 4000 po. *Poids :* 0,5 kg.

Tatouage de moine. Ce tatouage représente généralement un animal ou un monstre considéré comme important dans la philosophie religieuse des moines d'un monastère ou d'une école particulière. Parmi les créatures les plus communément représentées on peut compter les animaux suivants : tigre, dragon, serpent, grue, singe... Le tatouage améliore les dégâts infligés à mains nues, la vitesse et la CA du moine de 4 niveaux. Ainsi, un moine du niveau 7 infligera des dégâts, se déplacera et bénéficiera de la CA d'un moine de niveau 11. Aucune autre capacité n'est améliorée par ce tatouage (et notamment pas le bonus de base à l'attaque). Les capacités d'un tatouage ne sont pas cumulables avec celle d'un autre et un tatouage ne donne aucun avantage à un personnage qui ne serait pas moine. Le tatouage n'occupe la place d'aucun équipement et ne compte donc pas dans le calcul du nombre d'objets magiques maximum (reportez-vous à la page 176 du *Guide du Maître*).



Tatouage de moine

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, le créateur doit être un moine de niveau 10+. *Prix de vente :* 80 000 po. *Poids :* -.

Torque de la déesse. Ces objets proviennent des îles Moonshae, où ils furent créés par les prêtres de Chauntéa. Chacun d'entre eux porte le symbole de cette divinité. Un *torque de la déesse* procure à son porteur l'immunité à la lycanthropie ainsi qu'un bonus sacré de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués contre des lycanthropes.

De plus, le torque donne un bonus de résistance de +1 (ou de +2) sur tous les jets de sauvegarde et un bonus de parade à la CA de même valeur.

Illustration par Ted Beargeon

Un torque compte comme un collier au regard des limitations du nombre d'objets magiques portés.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *arme magique, bouclier de la foi, guérison des maladies. Prix de vente :* 4500 po (*torque +1*), 16 500 po (*torque +2*). *Poids :* 1 kg.

Torque des titans. Cet épais et solide anneau de cou en or est presque indestructible. Il dispose d'une solidité de 20, de 50 points de résistance et d'un DD 50 pour être brisé.

Cinq fois par jour, le porteur du torque peut (en action libre) gagner un bonus d'altération de +10 à la Force durant 1 round.

Un torque compte comme un collier au regard des limitations du nombre d'objets magiques portés.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *force de taureau, puissance divine. Prix de vente :* 72 000 po. *Poids :* 1,5 kg.

Vaisseau volant halruéen. de toutes les merveilles d'Halruaa, la plus fameuse de toutes est certainement le vaisseau volant : un navire qui flotte dans les airs et non pas sur l'eau. Les magiciens d'Halruaa ont gardé les secrets de fabrication de ce navire durant des siècles, laissant les autres mages expérimenter et échouer avec de nombreuses méthodes peu probantes. Récemment, un magicien halruéen renégat a dévoilé les secrets de cette fabrication à d'autres lanceurs de sorts et quelques nations fortunées ont alors aussitôt commandé quelques-unes unes de ces merveilles.

La magie des vaisseaux volants est liée à de nombreux éléments. Le premier de ces éléments est la barre de contrôle. Il s'agit d'une barre d'argent pourvue d'un cylindre d'or à chaque extrémité. Cette barre est liée aux dix plaques de lévitation (théoriquement de plus grands vaisseaux pourraient en exiger plus) fixées sous le vaisseau. Traditionnellement ces plaques sont faites de carapaces de tortues de mer halruéenes. Ces plaques permettent au vaisseau de s'élever dans les airs et elles l'empêchent d'entrer dans l'eau comme un navire normal le ferait. Elles permettent aussi au vaisseau de se poser délicatement sur de larges surfaces plates. La magie qui permet la lévitation du vaisseau a tendance à s'affaiblir avec l'altitude, diminuant ainsi grandement ses capacités de transport. C'est la raison pour laquelle un vaisseau volant reste généralement à une trentaine de mètres du sol (à ce niveau sa capacité de transport est de 15 tonnes, déjà bien moins qu'un vaisseau traditionnel). Le mouvement horizontal du vaisseau est soumis à l'influence des vents. Les voiles et les plaques de lévitation permettent au vaisseau de manœuvrer de manière lourde et malhabile. Le mouvement vertical du vaisseau est contrôlé par la barre et il lui est possible de monter ou de descendre à une vitesse de 13,50 m par round. En ce qui concerne toutes ses autres caractéristiques techniques (équipage, dimensions...), un vaisseau volant est en tout point similaire à un navire classique.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *lévitation, vol. Prix de vente :* 700 000 po. *Coût de création :* 355 000 po + 27 600 PX. *Poids :* 20 tonnes.

Artefacts

Les secrets de création de ces objets, s'ils furent un jour accessibles aux mortels, sont désormais perdus dans les méandres du temps. Certains de ces objets sont des pièces uniques ou alors, avec le temps, ils sont finalement devenus les derniers de leur genre. Parfois, plusieurs exemplaires de ces objets peuvent exister, disséminés à travers tout Faerûn.

Descriptions des artefacts rares

Voici la description de quelques artefacts mineurs connus en Faerûn.

Amulette de vertepierre. Ces objets de grande valeur sont des pierres vertes de la taille d'un poing et aux formes douces. Les pierres de l'amulette ont généralement l'apparence d'un œuf aplati, ou parfois encore celle d'un bouclier ou d'un heaume. Le porteur d'une *amulette de vertepierre* est protégé comme s'il était affecté par un sort *d'esprit impénétrable.*

Le porteur gagne aussi un bonus de résistance de +4 contre les effets de nécromancie ou contre les effets qui pourraient le déplacer vers un autre lieu ou une autre dimension. Si un tel effet le prenant pour cible n'autorise normalement pas de jet de sauvegarde (comme le sort *dédale,* par exemple), le porteur de l'amulette peut tout de même effectuer un jet de Volonté (DD 20) pour tenter d'annuler l'effet.

L'*amulette de vertepierre* doit être portée au contact de la peau et elle brille légèrement lorsque ses pouvoirs agissent.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Poids :* -.

Bâton du grand druide. Ces puissants objets sont généralement taillés dans le cœur d'un chêne centenaire ou, occasionnellement, dans des bois plus exotiques tels que de l'acajou ou même du bois de sylvanien. Cet objet est un *bâton +2* qui dispose de nombreuses capacités (il s'agit d'un objet à potentiel magique – reportez-vous à la page 175 du *Guide du Maître* pour plus de précision). Certains des pouvoirs du bâton utilisent des charges, d'autres non.

Le pommeau de chaque bâton est sculpté en forme d'animal :

1d100	Créature
01-20	Loup sanguinaire
21-40	Sanglier sanguinaire
41-60	Ours sanguinaire
61-80	Aigle géant
81-100	Hiboux géant

Une fois par jour, le porteur du bâton peut convoquer 1d3 créatures du même type que le pommeau du bâton. À l'exception de la nature des créatures convoquées, ce pouvoir fonctionne comme un sort de *convocation d'alliés naturels VII* et il ne consomme aucune charge.

Une fois par jour, le porteur peut dominer jusqu'à 36 dés de vie d'animaux se trouvant dans un rayon de 450 m autour de lui. Cet effet affecte tous les animaux dans la zone, depuis les plus proches jusqu'aux plus éloignés, jusqu'à l'animal qui permet d'atteindre la limite des 36 dés de vie. Chaque animal affecté subi les effets d'un sort de *domination d'animal* (DD 14). Ce pouvoir n'utilise pas de charge.

Le porteur du bâton peut créer les pouvoirs magiques suivants :

- *Dissipation de la magie* (1 charge)
- *Extinction des feux* (1 charge, les créatures de feu subissent 15d6 points de dégâts [pas de jet de sauvegarde], DD 16 contre un objet magique)

- *Forme d'arbre* (1 charge)
- *Passage sans trace* (1 charge)
- *Pyrotechnie* (1 charge, DD 13)
- *Tempête de grêle* (1 charge)
- *Tempête de neige* (1 charge, DD 16)
- *Appel de la foudre* (2 charges, 10d10, DD 14)
- *Communication avec les plantes* (2 charges)
- *Croissance végétale* (2 charges)
- *Guérison des maladies* (2 charges)
- *Soins importants* (2 charges)

Une fois par mois, le porteur du bâton peut créer les pouvoirs magiques suivants (pas de charge) :

- *Convocation d'alliés naturels V*
- *Fléau d'insectes* (DD 17)
- *Mur d'épines*
- *Mur de feu* (DD 17)
- *Transmutation de la boue en pierre* (DD 17)

Le *bâton du grand druide* procure à son porteur une résistance à la magie de 23. Si cette résistance à la magie est volontairement abaissée, le bâton peut toutefois absorber les sorts de magie profane dirigés contre son porteur de la même manière qu'un *sceptre d'absorption* (reportez-vous au chapitre 8 : Objets magiques du *Guide du Maître*). Le bâton utilise ensuite les niveaux de sorts comme des charges et non pas comme des niveaux de sorts utilisables par l'utilisateur. Si le bâton absorbe des sorts au-delà de sa limite de 50 charges, il noircit et se transforme en un simple morceau de bois carbonisé définitivement dépourvu de pouvoirs. Le porteur ne sait pas combien de niveaux de sorts sont lancés contre lui car le bâton ne le lui communique pas comme le ferait un *sceptre d'absorption*. Absorber des sorts est donc un processus risqué, mais c'est aussi le seul moyen de recharger le bâton.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Poids :* 2,5 kg.

Épée d'agilité d'Arbane. Arbane de Myth Drannor créa le premier exemplaire de cette épée. Par la suite une douzaine d'autres furent créées par lui ou par ses compagnons avant que ce procédé ne disparaisse dans les brumes du temps. Sur commande, cette *épée longue +2 de rapidité* permet à son utilisateur de lancer *saut* une fois par jour. Le porteur est aussi immunisé aux effets d'illusion (mirage) et protégé par un effet permanent de *liberté de mouvement* tant que l'épée est dégainée et tenue en main. L'épée peut dissiper les ténèbres une fois par jour (comme un effet de *lumière du jour*).

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Poids :* 2 kg.

Lamazure. Cette *hache d'arme +5 de lancer et sanglante* unique est forgée dans un alliage d'argent et d'acier. De nombreuses runes de pouvoir sont gravées sur la lame. Le manche d'acier est entouré de la peau d'un dragon bleu et un énorme saphir orne son pommeau. Le tranchant de la lame brille d'une douce lumière bleue (équivalente à celle émise par une chandelle). Cette lumière augmente automatiquement d'intensité (équivalent d'une torche) lorsque la hache est à 18 m ou moins d'un Extérieur ou d'une créature mauvaise ; le porteur peut aussi demander à l'arme d'intensifier la lumière sans la présence de créature faisant réagir l'arme. Cette hache fonctionne comme une arme de destruction lorsqu'elle est utilisée pour défendre la cité d'Eauprofonde. Ses propriétés magiques sont protégées par une *aura indétectable de Nystul* et il est dit que Khelben « Bâton noir » espionne magiquement le porteur de cette arme de temps à autre de manière à s'assurer qu'il n'agit pas de manière antagoniste aux intérêts des seigneurs d'Eauprofonde.

La hache est intelligente (Int 14, Sag 12, Cha 10), neutre bonne, et se considère comme étant de sexe féminin. Elle peut communiquer télépathiquement ou parler le commun et le chondathan (bien qu'elle parle rarement). Cette arme fut créée par Ahghairon d'Eauprofonde. Une grande partie de sa personnalité vient d'une portion de l'âme de Dame Lauron, une ancienne maîtresse de guerre de la cité. Mortellement blessée tandis qu'elle défendait Eauprofonde, elle demanda au mage de faire en sorte qu'elle puisse continuer à défendre éternellement sa cité bien-aimée. La hache se souvient de ses origines mais elle ne dispose pas des souvenirs de la femme qui lui donna son âme.

Niveau de lanceur de sorts : 18. *Poids :* 3,5 kg.

Lame de lune. Ces épées, aussi connues sous le nom de lames elfes, sont les héritages ancestraux des familles elfes les plus nobles. Il n'en existe plus que peu, et celles qui restent sont jalousement gardées. Toutefois, quelques rumeurs parlent encore de *lames de lune* endormies.

Une *lame de lune* est une épée intelligente (généralement une épée longue) dotée d'un bonus d'altération allant de +1 à +5. Une *lame de lune* est toujours d'alignement bon (généralement neutre bon). Une *lame de lune* a pour fonction principale de servir le dernier descendant d'une famille elfe spécifique (voir ci-dessous pour de plus amples détails). Une ligne de runes décore la lame, une rune pour chaque porteur qui l'a détenue. Pour chaque rune, la *lame de lune* bénéficie de l'un des pouvoirs ci-dessous.

1d100	Propriété spéciale*
01-40	N'importe quelle propriété supplémentaire des objets intelligents (table 8-33 : propriétés supplémentaires des objets intelligents, page 229 du *Guide du Maître*)
41-67	N'importe quel pouvoir extraordinaire des objets intelligents (table 8-34 : pouvoirs extraordinaires des objets intelligents, page 229 du *Guide du Maître*)
68-69	Acérée
70-71	Brillance éternelle**
72-73	Dansante*
74-75	Elfe d'ombre (voir ci-dessus)
76-77	Enchaînement*
78-79	Feu*
80-81	Foudre*
82-83	Froid*
84-85	Gardienne*
86-87	Lancer*
88-89	Rapidité*
90-91	Saut**
92-93	Spectrale*
94-95	Stockeuse de sort*
96-97	Tueuse*
98-99	Voleuse de sort**
100	Vorpale*

* Propriété spéciale du *Guide du Maître*.

** Propriété spéciale de cet ouvrage.

Les *lames de lune* sont transmises de parents à enfants au sein des familles elfes que les lames servent. C'est l'épée elle-même qui choisit à quel héritier elle appartient. Lorsque le porteur d'une *lame de lune* décède, l'un de ses héritiers peut affirmer ses prétentions sur cet objet. Si nul héritier suffisamment valeureux ne se présente, l'épée s'endort et ne montre alors plus aucune qualité magique. Une *lame de lune* ne peut servir qu'un seul porteur à un moment donné.

Pour prétendre à ou éveiller une *lame de lune*, un elfe ou un demi-elfe de même alignement que l'objet – et de la famille appropriée – doit tenir l'épée en main et accomplir un rituel approprié. Si la famille à laquelle une lame était liée a fini par disparaître totalement, il est alors possible à un elfe ou un demi-elfe de l'alignement approprié de tenter d'éveiller la lame endormie. Le rituel d'éveil/prétention varie de lame en lame, mais il implique généralement que la lame soit dégainée en un lieu et à un moment précis (par exemple, à la cour royale elfe ou dans un lieu saint consacré à une divinité elfe). Après que le rituel a été accompli, la lame choisit finalement d'accepter ou de rejeter ce porteur potentiel.

Savoir si l'épée accepte un individu est entièrement laissé à l'appréciation du maître du jeu. En règle générale, seuls les êtres les plus braves et les plus héroïques seront acceptés par une lame. Les individus qui ont commis des actes de couardise ou d'égoïsme seront rejetés à moins qu'ils n'aient fait acte de pénitence (en bénéficiant du sort *pénitence* ou en accomplissant des actes d'héroïsme ou de dévotion susceptibles d'effacer la honte de leurs précédentes actions). Si une lame rejette un porteur potentiel elle lui inflige alors 1d6 niveaux négatifs. Il ne s'agit pas d'une perte réelle, mais si le nombre de niveaux négatifs dépasse le niveau de personnage, le porteur de l'épée décède aussitôt. Si le porteur parvient à survivre à cet effet il ne peut alors pas annuler la perte de niveau de quelque manière que ce soit (pas même par un sort de *restauration*) tant que l'épée est tenue en main.

Si l'épée accepte un nouveau porteur, ce dernier perd aussitôt 5000 PX afin que la lame puisse s'harmoniser avec lui (si le personnage ne dispose pas de suffisamment de points d'expérience pour payer ce coût, il ne peut alors pas réclamer la lame). Une nouvelle rune apparaît alors sur la lame et l'épée gagne une nouvelle capacité. Une *lame de lune* n'acceptera jamais un nouveau porteur si des elfes tentent de se la repasser les uns aux autres afin de lui faire gagner des pouvoirs.

Une liste de capacités spéciales pour les *lames de lune* est présentée ci-dessous. Le MD peut générer un pouvoir aléatoirement ou décider de le choisir.

La propriété magique *elfe d'ombre* est unique aux *lames de lune*. Un *elfe d'ombre* est une créature intangible, contenue dans une gemme montée sur le pommeau de l'épée, qui ressemble à un elfe. Il dispose de toutes les caractéristiques d'une ombre morte-vivante, exceptions faites de son alignement neutre et de ce qu'il ne peut pas être repoussé ou intimidé par un prêtre (en fait, nul autre que le porteur de la *lame de lune* ne peut le contrôler de quelque manière que ce soit). Lorsqu'il est convoqué, l'*elfe d'ombre* peut apparaître n'importe où dans un rayon de 75 m autour du porteur de la lame. Une fois convoqué, l'*elfe d'ombre* peut se déplacer librement sur le même plan d'existence que celui où se trouve le porteur de la lame. Ce dernier a le contrôle absolu de l'*elfe d'ombre*. Commander à cette créature est une action libre pour le porteur de l'épée. L'*elfe d'ombre* agit toujours au cours du tour de son porteur.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Poids :* variable.

Pierre de brillance. Ces puissants objets furent créés par des artisans gnomes et nains des temps anciens. Une *pierre de brillance* ressemble à un morceau de verre ou d'ambre ovale à multiples facettes et de la taille d'une main humaine. Ce cristal synthétique est particulièrement dur et résistant. Une *pierre de brillance* dispose de 60 points de résistance et d'une solidité de 60.

Une *pierre de brillance* émet constamment une lumière équivalente à celle créée par un sort de *lumière du jour*. Cette lumière annule et dissipe tous les effets de *ténèbres* créés par un lanceur de sorts de niveau 9 ou moins. Placer la pierre dans un conteneur opaque permet de bloquer la lumière.

Une *pierre de brillance* peut alimenter en énergie tout objet qui utilise des charges. Il suffit de placer la pierre au contact de l'objet en question et elle y adhérera alors comme un aimant sur du métal. La pierre ne tombera jamais par accident mais il est toutefois possible de la retirer. Pour chaque tranche de 10 minutes passées accroché à la pierre, l'objet regagnera 1 charge, jusqu'à son nombre maximum. Chaque charge redonnée à un objet drainera une charge de la pierre. Les objets pouvant se trouver en surcharge (comme le *bâton de thaumaturge*) continueront donc à se charger tant qu'ils resteront en contact avec la pierre.

Les objets magiques qui ne sont pas chargés, mais qui ne permettent qu'un nombre limité d'utilisations de leurs pouvoirs chaque jour, peuvent aussi bénéficier des pouvoirs de la pierre. Si un tel objet entre en contact avec une *pierre de brillance* pendant 10 minutes, il pourra réutiliser son pouvoir une nouvelle fois. Chaque utilisation supplémentaire ainsi gagnée par l'objet drainera 7 charges de la pierre.

Les nains et les gnomes capables de lancer des sorts de magie divine peuvent libérer un rayon de pouvoir avec la pierre sur simple prononciation d'un mot de commande. Ce rayon fait 27 m de long et il inflige 6d6 points de dégâts à n'importe quelle créature. Le rayon inflige les pleins dégâts aux objets qu'il frappe. Chaque rayon relâché consomme 1 charge de la pierre.

Une *pierre de brillance* peut en recharger une autre. Pour cela, un être vivant doit alors tenir une pierre dans chaque main. Chaque round une charge est alors retirée de la pierre d'origine puis transférée dans la pierre de destination. L'être vivant qui canalise le transfert peut sentir de l'énergie pure circuler dans son corps. Après une minute, le flot d'énergie purifie le corps de ce canal vivant et il neutralise les poisons, maladies, infections ainsi que les corps étrangers. Il soigne aussi les maladies magiques telle que la putréfaction de momie et la lycanthropie.

Si une *pierre de brillance* est détruite par une attaque, elle relâche alors toute son énergie sur une étendue de 21 m. Ce déferlement d'énergie inflige 10d10 points de dégâts tant qu'il reste au moins 1 charge dans la pierre avant sa destruction. Les créatures situées à 7,50 m ou moins de la pierre n'ont pas le droit à un jet de sauvegarde. Les créatures situées au-delà de 7,50 m peuvent effectuer un jet de Réflexes (DD 23) pour ne subir que la moitié des dégâts.

Lors de sa création, une *pierre de brillance* dispose de 1000 charges. Généralement ces pierres ne disposent plus que de 10 x 1d100 charges lorsqu'elles sont trouvées. Une pierre dépourvue de charge perd sa brillance et redevient une pierre inerte non magique.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Poids :* 0,25 kg.

Sceptre de dévastation. Ces objets furent conçus à Nétheril. Un nouveau *sceptre de dévastation* dispose de 50 charges après sa création. La plupart des sceptres qui peuvent être trouvés de nos

jours sont âgés de plusieurs centaines d'années et il ne leur reste alors plus que quelques charges (1d10). Cet objet est révélateur et il dispose des pouvoirs suivants :

L'utilisateur est immunisé au feu et aux éclairs tant qu'il le tient en main.

L'utilisateur ne peut pas être projeté au sol ou en arrière par une détonation ou une rafale tant qu'il tient le sceptre en main. L'utilisateur subit la moitié des dégâts de tout effet d'explosion tels que ceux liés à une *corne de dévastation*, à l'explosion de bombes de *poudre fumigène* ou encore à un autre *sceptre de dévastation* (quart des dégâts sur un jet de sauvegarde réussi).

L'utilisateur peut étourdir une créature en effectuant une attaque de contact de corps à corps avec le sceptre. La créature ainsi touchée peut éviter l'étourdissement en réussissant un jet de Vigueur (DD 20). Elle reste étourdie durant 1d4 rounds si elle rate son jet. Ce pouvoir utilise une charge.

L'utilisateur peut frapper ses adversaires d'une vague de force inaudible qui prend la forme d'un cône de 9 m de long. Les cibles de ce pouvoir subissent automatiquement 2d6 points de dégâts et elles doivent réussir un jet de sauvegarde de Réflexes (DD 20) afin de ne pas se retrouver au sol. Ce pouvoir utilise 2 charges.

L'utilisateur peut effectuer une attaque dévastatrice contre une créature ou un objet. Il s'agit d'une attaque de contact au corps à corps. Si elle porte, elle inflige 5d6 points de dégâts ; un jet de Vigueur réussi (DD 20) permet de diviser les dégâts par deux. L'attaque dévastatrice peut endommager toutes les créatures artificielles, toute créature artificielle ratant son jet de sauvegarde est automatiquement détruite. Ce pouvoir utilise 4 charges.

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Poids :* 3 kg.

Sceptre de Valmaxian. Ce puissant objet fait bénéficier un lanceur de sorts d'un emplacement de sort supplémentaire pour chaque niveau de sort dont il dispose. Il doit tenir le sceptre en main lorsqu'il prépare ses sorts (ou lorsqu'il prépare son esprit dans le cas d'un barde ou d'un ensorceleur) et cet objet doit rester en sa possession en permanence. S'il cesse de porter le sceptre, tous les sorts préparés supplémentaires disparaîtront aussitôt, de même que tous les emplacements de sort supplémentaires. Les sorts déjà lancés ne sont pas affectés. Le sceptre ne peut octroyer des emplacements de sorts supplémentaires à une créature qu'une fois toutes les 24 heures.

Bien que cette version du sceptre fonctionne pour tous les niveaux de sort du 0 au 9e, des versions moins puissantes sont sensés exister, créées par des bardes, des paladins et des rôdeurs pour n'affecter que les niveaux de sort auxquels ils ont accès.

Niveau de lanceur de sorts : 17.

Shimmaryn. Ces objets sont d'étincelants joyaux conservés dans une petite cage de fils métalliques noués en tresses. Il s'agit en fait de petites zones de magie morte conservées dans un réceptacle magique.

Lorsqu'un *shimmaryn* touche la peau nue d'une créature, cette dernière peut alors volontairement faire cesser tous les effets magiques qui opèrent sur elle, de la même manière que si elle avait été prise pour cible par un sort de *dissipation suprême* automatiquement réussi (les effets bénéfiques disparaissent en même temps que les effets handicapants). L'utilisateur doit être conscient pour pouvoir utiliser ce pouvoir.

L'utilisateur de cet objet peut aussi choisir de devenir immunisé à tous les sorts, effets magiques et effets surnaturels pour une durée de 3 rounds. Le porteur de cet objet acquiert alors une résistance à la magie, aux pouvoirs magiques et aux pouvoirs surnaturels que rien ne peut surpasser.

Il est possible d'utiliser un *shimmaryn* sans risque jusqu'à trois fois par jour. Au-delà de cette limite, chaque utilisation cause une diminution permanente de 1 point de Constitution.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Poids :* variable.

Artefacts uniques

Vous trouverez ici les plus connus des artefacts les plus puissants de Faerûn.

Couronne de cornes. Cet objet contient l'essence et l'intelligence de l'ancienne divinité de la mort, Myrkul, le Seigneur des os. Il s'agit d'un cercle d'argent sur lequel est incrusté un diamant noir (à l'emplacement du front) et quatre cornes osseuses. Il est possible de voir une étrange énergie tourner à l'intérieur du diamant. La *couronne de cornes* est un objet intelligent, mauvais et qui n'existe désormais plus que pour semer la mort et la souffrance sur Faerûn.

Myrkul créa cet objet alors qu'il était encore une divinité vivante. Cette couronne fut brisée par les efforts de Khelben « bâton noir ». Les morceaux de cet objet conservèrent une partie de leur pouvoir et, lorsqu'il fut tué par Minuit (la femme mortelle qui était possédée par l'essence de Mystra), Myrkul parvint à faire s'échapper son essence vitale à travers les protections magiques de la tour du Bâton noir et à la placer dans les morceaux de la couronne qui fut ainsi reforgée en un nouvel objet doté de nouveaux pouvoirs. Suite à sa renaissance, elle fut téléportée en un lieu inconnu. La couronne se plait à harceler les fidèles de Cyric, mais elle évite les alliés de Khelben ainsi que les temples consacrés à Mystra.

Le porteur de la couronne dispose des pouvoirs suivants :

- Aura de peur équivalente à celle d'une liche.
- Résistance à la magie de 25 contre les sorts et les effets de nécromancie.
- Repousser ou intimider les morts-vivants comme un prêtre du niveau 6. Si le porteur dispose déjà de cette capacité, ces 6 niveaux viennent s'ajouter à ses niveaux de prêtres pour les effets de cette capacité.
- *Téléportation sans erreur* une fois par dizaine (elle n'affecte que le porteur et son équipement).
- *Cône de mort-vie :* utilisable une fois toutes les 10 minutes, il s'agit d'un effet de cône de 12 m. Les créatures situées dans ce cône doivent réussir un jet de Vigueur (DD 20) ou être aussitôt tuées avant de renaître 1d4 rounds plus tard en tant qu'âme en peine sous le contrôle du porteur de la couronne. Un jet de sauvegarde réussi implique que la créature subit tout de même 3d6+20 points de dégâts. Il s'agit d'un effet de mort et de nécromancie.
- *Main de Myrkul :* une fois par jour, le porteur peut créer des flammes noires qui viennent couvrir l'une de ses mains. Ces flammes sont considérées comme un sort de contact. Lors d'une attaque de contact au corps à corps réussie, la cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) ou être immédiatement tuée avant de renaître 1d4 rounds plus tard sous la forme d'un spectre sous le contrôle du porteur de la couronne. Un jet de sauvegarde réussi implique que la créature subit tout de même 2d8+10 points de dégâts. Il s'agit d'un effet de mort et de nécromancie.

Un certains nombres d'inconvénients sont aussi liés à cet objet.

- L'alignement du porteur devient neutre mauvais lorsqu'il porte la couronne.
- La couronne ne peut pas être retirée à moins que Myrkul le désire. Normalement, la seule manière de se débarrasser de la couronne c'est lorsqu'elle se téléporte seule.
- La couronne peut utiliser *suggestion* une fois par jour contre le porteur et elle peut le posséder durant 20 minutes par jour comme si elle utilisait un sort de *possession*.
- Le porteur se transforme lentement en un être mort-vivant. Ce processus s'étend sur une durée de deux ans. Chaque utilisation d'un *cône de mort-vie* ou de *main de Myrkul* avance ce processus d'1d4 mois. Lorsque le processus de transformation s'achève, le porteur a alors une apparence semblable à celle d'une liche et il devient un mort-vivant. Techniquement, il conserve toutes ses autres capacités. Si la couronne se téléporte seule alors que le porteur a atteint ce niveau de transformation, ce dernier est alors instantanément détruit.
- Le porteur est paranoïaque et possessif au regard de la couronne et il empêchera quiconque de s'en approcher.
- Tous les êtres s'approchant à 30 m ou moins de la couronne devront réussir un jet de sauvegarde de Volonté ou être affecté par un sort d'*attirance*.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Poids :* 1 kg.

Couronne des naga. Ces cercles de métal (au cours des temps, les légendes parlent de plusieurs objets de ce type apparus en des lieux éloignés) sont pourvus de trois pointes et ils furent créés en des temps reculés par les mages du peuple yuan-ti (« couronne des naga » n'est rien d'autre que le nom d'usage de cet objet). Il s'agit d'objets révélateurs disposant des pouvoirs suivants :

- Le porteur peut utiliser le sort *détection de l'invisibilité* à volonté.
- Sur commande mentale, la couronne peut générer un effet de *champ de force*.

Sur commande mentale, la couronne renvoie les sorts comme si son porteur était sous l'influence d'un sort *renvoi des sorts*.

Le nombre de sorts de magie profane par jour du porteur est doublé pour chaque niveau de sort. Ce pouvoir n'est pas cumulable avec les effets d'un *anneau d'arcane* ou tout autre effet qui octroie des sorts de magie profane supplémentaires.

Une fois par jour, le porteur peut dominer mentalement toutes les créatures reptiliennes dotées d'une Intelligence inférieure ou égale à 2 et se trouvant dans un rayon de 450 m. L'effet dure 1 heure et il est similaire à un sort de *domination universelle* exception faite qu'il fonctionne sur toutes les créatures reptiliennes se trouvant dans le rayon d'effet. Le porteur peut envoyer des ordres télépathiques à toutes les créatures reptiliennes affectées se trouvant dans un rayon de 450 m autour de lui, ou des ordres télépathiques à une créature ou à un petit groupe de créatures affectées se trouvant à portée ou en ligne de vue.

Aucune créature reptilienne dotée d'un Intelligence de 2 ou moins n'attaquera le porteur, même si ce dernier l'attaque ou si elle se trouve sous le contrôle d'une autre *couronne des naga*. Les créatures reptiliennes sous le contrôle du porteur ne peuvent pas être affectées par d'autres effets de charme ou de compulsion, pas même ceux provenant d'une autre *couronne des naga*.

Les créatures reptiliennes dotées d'une Intelligence de 3 ou plus peuvent attaquer le porteur mais elles subissent alors un malus au moral de -3 sur leurs jets d'attaque.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Poids :* -.

Grimoires

Bien que la plupart des gens imaginent le grimoire d'un magicien sous la forme d'un épais, lourd et solide livre de feuilles parcheminées à la couverture richement ornementé (et parfois pourvue d'une serrure), ces ouvrages peuvent prendre presque toutes les formes imaginables : depuis des assemblages de plaques métalliques servant de pages jusqu'à des livres déguisés magiquement pour ressembler à des boucliers, des échiquiers, des instruments de musique ou tout autre objet apparemment anodin.

Illustration par Ted Beargeon

Grimoire

Toutefois, la plupart des grimoires peuvent être classés entre deux grandes catégories : arcanabula et grands ouvrages. Les arcanabula, ou livres de travail, sont les ouvrages utilisés au quotidien par les magiciens. Ils contiennent généralement les sorts sans classement particulier et leurs pages sont couvertes d'annotations, de gribouillages et de réflexions personnelles. Les arcanabula sont généralement des livres salis et usés par leur utilisation lors de voyages ou sur le champ de bataille.

Les grands ouvrages, aussi nommés grimoires, sont des livres d'archives dans lesquels les sorts sont classés de manière bien plus formelle. Les grands ouvrages sont généralement protégés et cachés par les magiciens qui les détiennent. Fréquemment, il s'agit aussi de livres de grande taille peu pratiques à utiliser. Ils sont soigneusement ornementés et il n'est pas rare d'en trouver dont les pages sont faites en ivoire ou en électrum poli et estampillé ou sur lesquelles sont gravés les sorts. Les coins de la plupart des ces ouvrages sont recouverts de métal et leur couverture est en relief.

utilisation des grimoires

Chaque magicien a sa propre manière d'annoter les formules, les principes magiques et les codes qui lui permettent de mémoriser ses sorts. Bien que le langage et les concepts de base puissent être identiques d'un magicien à l'autre, il n'en existe aucun capable de s'emparer du grimoire d'un de ses confrères et de s'en servir pour aussitôt préparer un sort. Lorsqu'un magicien tente de décrypter le manuscrit d'un autre magicien (y compris les anciens ouvrages qui peuvent être découverts au fond de ruines oubliées ou les grimoires pris sur les corps d'adversaires), il doit utiliser le sort *lecture de la magie* ou réussir un jet de Connaissance des sorts (DD 20 + le niveau du sort qu'il examine) pour identifier un sort et son utilisation générale. Jusqu'à ce qu'il soit parvenu à décrypter un sort de cette manière, les grimoires étrangers ne lui servent à rien.

Un magicien peut préparer des sorts depuis des grimoires étrangers ou copier des sorts de livres étrangers dans le leur comme cela est expliqué dans le chapitre 10 : Magie du *Manuel des Joueurs*. Deux spécificités propres à Faerûn méritent toutefois d'être détaillées ici :

Maîtres et apprentis. Les magiciens qui s'entourent d'apprentis leur apprennent généralement à noter les sorts de la même manière et en utilisant les mêmes codes qu'eux. Tout magicien tentant un jet de Connaissance des sorts pour décrypter, préparer ou copier un sort du grimoire de son maître (ou de son apprenti) bénéficiera d'un bonus de circonstances de +2.

Maîtrise d'un grimoire étranger. Plutôt que de laborieusement recopier chaque sort intéressant trouvé dans un livre étranger, le magicien peut choisir de passer du temps à tenter de maîtriser les codes et les annotations spécifiques à cet ouvrage. Ce procédé est souvent nommé « harmonisation » bien qu'il ne s'agisse que d'un travail long et studieux et non pas d'une procédure magique. Maîtriser un grimoire demande une période d'une dizaine plus un jour par sort contenu dedans et un jet de Connaissance des sorts (DD 25 + niveau du sort du sort du plus haut niveau présent dans l'ouvrage). Si le magicien réussit dans son entreprise, il peut désormais utiliser le grimoire étranger comme s'il s'agissait du sien et il n'aura donc pas besoin d'effectuer de jets de Connaissance des sorts pour préparer ou copier les sorts qui s'y trouvent. S'il échoue dans sa tentative de maîtriser le livre, il ne pourra tenter cela à nouveau qu'après avoir gagné au moins 1 degré de maîtrise supplémentaire de Connaissance des sorts.

fabrication de grimoires

En dehors des ornementations et des écrits généraux qui parsèment les ouvrages des magiciens, tous les grimoires exigent deux pages par niveau de sort archivé. Les pages de la plupart des grimoires ont été traitées avec des produits qui permettent de les protéger contre le feu, les moisissures, l'eau, les insectes et tous les ennemis habituels de ce type d'objets. Ces traitements rendent particulièrement onéreux de tels ouvrages.

Le coût de base de 15 po d'un grimoire est valable pour un ouvrage de 100 pages soigneusement reliées et protégées par une épaisse couverture de cuir (c'est aussi le genre d'ouvrages généralement utilisés par les nobles qui veulent archiver l'histoire de leur lignée, ainsi que par les sages pour rédiger leurs principaux

Table 6-10 : grimoires

Couverture	Poids	Solidité	Points de résistance (de vie)	Prix
Cuir	0,5 kg	2	0	5 po
Bois, fin	0,5 kg	3	1	20 po
Métal, mou	2,5 kg	5	4	100 po
Métal, dur	2,5 kg	7	5	200 po
Peau de dragon	1 kg	4	2	200 po
Étui	0,5 kg	1	1	+20 po

Pages (100)	Poids	Solidité	Points de résistance (de vie)	Prix
Parchemin	1 kg	0	1	10 po
Papier	1 kg	0	2	20 po
Vélin	1 kg	0	3	50 po
Os ou ivoire	1 kg	0	4	100 po
Feuille métallique	10 kg	1	8	500 po

écrits avant que ceux-ci soient ensuite reproduits sur des livres de moindre qualité par des copistes). L'utilisation de matériaux plus exotiques pourra augmenter le prix et/ou le poids en conséquence. Généralement des matières exotiques ne sont utilisées que pour les grands ouvrages et non pas pour les arcanabula. Le poids, la solidité, les points de résistance et le coût d'un grimoire réalisé sur commande sont liés à la somme des caractéristiques des pages et de la reliure. Ainsi, un grimoire fait de plaque d'acier (métal dur) et de feuilles de cuivre pèsera 12,5 kg, possédera une solidité de 8, 13 points de résistance et coûtera 700 po.

Tous les grimoires de bonne qualité sont vendus en compagnie d'un étui hermétique fait de cuir et réalisé sur mesure permettant de protéger l'ouvrage de l'eau. Cela permet de protéger le livre d'une pluie torrentielle ou lors de son enfouissement temporaire sous la neige mais pas d'une immersion complète dans l'eau. Le coût de 15 po inclut quelques traitements alchimiques permettant de retarder les effets du feu et de la moisissure.

protéger les grimoires

Tous les magiciens qui en ont la possibilité feront toujours tout pour protéger leurs grimoires des accidents, des aléas d'une bataille ou du vol. Les arcanabula bénéficient souvent de petites protections simples telles que des *runes explosives* ou un *piège à feu*. La plupart des magiciens sont prêts à accepter la possible perte de leur livre de travail et ils n'investissent que peu d'argent pour le protéger.

D'un autre côté, le statut des grands ouvrages est totalement différent. Ils sont généralement soigneusement protégés par des pièges magiques et mécaniques, gardés par des créatures dévouées et dissimulés dans des endroits secrets et piégés (parfois même se trouvant sur d'autres plans d'existence). Un grand ouvrage est un bien précieux qui ne doit pas disparaître. Il n'est pas curieux pour un magicien de dissimuler un tel livre dans un recoin secret où vivent des araignées et des serpents mortels qu'il peut immobiliser à volonté, protégé par des pièges mécaniques composés de lames tranchantes comme des rasoirs et de pointes empoisonnées, et gardé par des sorts de gaz aux effets mortels ou soporifiques. Il est rare que les pièges soient d'une nature qui puisse endommager

le livre mais, en dehors de cette limitation, ils peuvent prendre toutes les formes possibles et imaginables.

Des protections magiques peuvent, bien évidemment, ajouter des milliers de pièces d'or au coût du plus simple des ouvrages. Les protections magiques généralement octroyées aux grimoires incluent :

Camouflé. Le livre ressemble à un objet de taille et de poids similaires (pas plus de 25% de différence en terme de taille et pas plus du double ou pas moins de la moitié du poids d'origine). Sur commande, le livre reprend son apparence normale ou son apparence camouflée. Tout individu touchant l'ouvrage peut effectuer un jet de sauvegarde de Volonté (DD 14) pour percevoir sa vraie nature.

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *image accomplie Prix de vente :* +2000 po.

Imperméable. Ce livre est immunisé au dommages liés à une immersion dans de l'eau.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *endurance aux énergies destructrices. Prix de vente :* +1000 po.

Lévitation. Le livre flotte dans les airs et reste à l'endroit où il a été lâché d'une manière similaire à un *sceptre inamovible* (mais il ne peut soutenir que son propre poids).

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *lévitation. Prix de vente :* +2000 po.

Odeur répulsive. Cette propriété donne aux ouvrages une odeur âcre qui repousse les insectes et les petits rongeurs. Toute créature tentant de manger une partie d'un ouvrage ainsi traité doit réussir un jet de sauvegarde de Vigueur (DD 14) ou devenir nauséeuse comme si elle était victime des effets du sort *nuage nauséabond.* (L'effet perdure 1d4+1 rounds.)

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *nuage nauséabond. Prix de vente :* +2000 po.

Piège magique. Un piège magique a été intégré au livre dès sa création. Par exemple, un sort de *décharge électrique* peut avoir été placé pour frapper tout individu touchant l'ouvrage excepté son propriétaire légitime. Le piège peut être créé de manière à se déclencher dès que le livre est touché, lorsqu'il est ouvert ou lorsqu'une page particulière est lue. Tous les sorts pouvant être utilisés en piégeage sont autorisés (reportez-vous à la table 4-7 : sorts pour pièges magiques, page 117 du *Guide du Maître*).

Niveau de lanceur de sorts : en fonction du sort choisi, minimum 3. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, sort choisi. *Prix de vente :* ajoutez une valeur égale à 500 po x niveau du sort x niveau du lanceur, plus 100 po x le coût du sort de piège (en po ou en PX) s'il y en a un.

Résistance (faible). Le livre dispose d'une résistance de 5 contre les attaques de froid, de feu, électriques et acides.

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *endurance aux énergies destructrices. Prix de vente :* +1000 po.

Résistance (puissante). Le livre dispose d'une résistance de 12 contre les attaques de froid, de feu, électriques et acides.

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *protection contre les énergies destructrices. Prix de vente :* +3000 po.

Création d'objets magiques

La création d'objets magiques sur Faerûn obéit aux règles qui ont été présentées dans le *Guide du Maître.* Toutefois, de nouvelles options supplémentaires son désormais disponibles lors du processus de création. Que ce soit en faisant appel à l'énergie de la Toile d'Ombre ou par l'utilisation de matières rares et précieuses, les magiciens, prêtres et autres créateurs d'objets magiques disposent d'une grande variété de nouvelles possibilités sur Faerûn.

Les objets magiques de la Toile d'Ombre

Les objets magiques créés par les personnages qui utilisent la Toile d'Ombre sont aussi rares qu'ils sont dangereux. Seuls les membres du clergé de Shar et quelques lanceurs de sorts qui vénèrent cette déesse osent véritablement créer de manière régulière de tels objets. Les adeptes de cette forme de magie sont particulièrement rares en dehors de l'église de Shar, ils sont suffisamment peu nombreux pour que leurs créations restent anecdotiques dans l'histoire magique de Faerûn.

Les objets magiques de la Toile d'Ombre sont presque identiques à ceux créés par les utilisateurs de la Toile, mais les quelques différences sont particulièrement fondamentales.

Les effets des écoles d'Enchantement, d'Illusion et de Nécromancie bénéficient d'un bonus de +1 au DD de leur jet de sauvegarde et d'un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts lors des jets pour surmonter une résistance à la magie. Les mêmes bonus s'appliquent à tous les sorts faisant appel aux ténèbres (dans leur description et dans leur effet).

Les effets des écoles d'Évocation et de Transmutation subissent un malus de -1 au niveau de lanceur de sorts (toutefois leur coût de base est tout de même fonction du niveau d'origine du lanceur). Le niveau de réduction s'applique à la portée du sort, à sa durée, aux dégâts et à tous les autres effets qui dépendent du niveau de lanceur de sorts. Le DD du jet de sauvegarde du sort est réduit de 1 et le niveau de lanceur de sorts pour surmonter une résistance à la magie est réduit de 1. Le DD pour dissiper des sorts d'évocation ou de transmutation dont la source est un objet magique de la Toile d'Ombre est égal à 11 + niveau du lanceur de sort réduit par le malus. En règle générale les utilisateurs de la Toile d'Ombre ne s'embarrassent pas à réaliser des objets dotés d'effets d'évocation ou de transmutation. De plus, la Toile d'Ombre ne permet pas de générer des effets relevant du registre lumière.

Les objets magiques de la Toile d'Ombre sont particulièrement dangereux pour leurs utilisateurs qui ne sont pas familiers des mystères de la Toile d'Ombre. L'activation d'un objet magique de la Toile d'Ombre à fin d'incantation ou à mot de commande inflige 1d4 points de dégâts temporaire à la Sagesse à tout utilisateur qui ne dispose pas du don Magie de la Toile d'Ombre. Si l'objet fonctionne de manière continue, les dégâts temporaires ont lieu chaque jour au crépuscule ou à chaque fois que l'utilisateur met ou enlève l'objet (en fonction de ce qui arrive en premier).

Matières exotiques

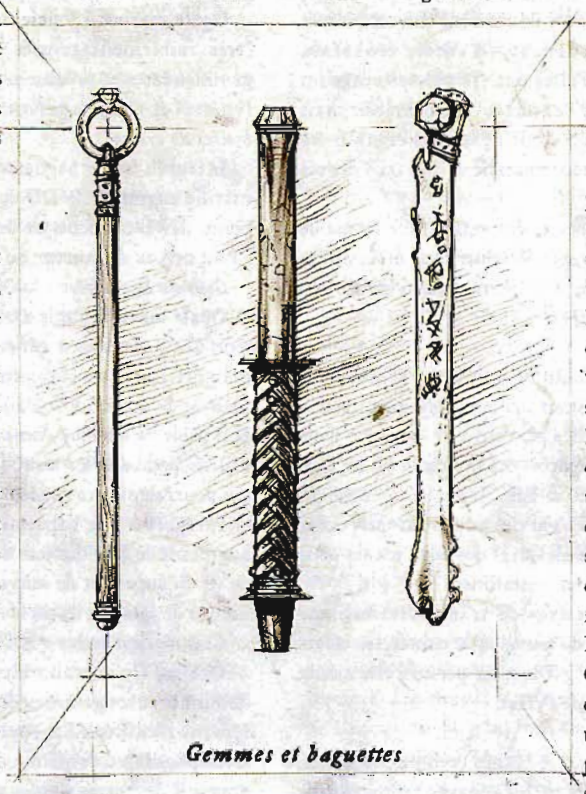
Le monde de Faerûn est plein de matières étranges qui présentent des affinités particulières à l'égard de certaines formes de magie. Bien que d'autres utilisations de ces matières existent certainement, les utilisations les plus communes pour ces matières restent la création d'armes et d'armures ou l'utilisation des pierres précieuses comme focalisateur pour les baguettes.

À moins qu'il ne soit précisé le contraire, les propriétés spéciales inhérentes à ces matières sont des pouvoirs extraordinaires et elles restent actives même dans les lieux où la magie ne fonctionne pas (il est intéressant de noter que, dans certains cas tels que des gemmes incluses dans des baguettes, cela ne permet pas aux objets de fonctionner).

GEMMES ET BAGUETTES

Non seulement l'ajout de joyaux permet d'améliorer l'esthétique d'une baguette, mais en plus cela peut permettre d'améliorer les capacités de cet objet. Si l'une des gemmes décrites ci-dessous est montée sur une baguette lors de sa création, elle lui permettra de bénéficier de certaines propriétés particulières par la suite. Il est nécessaire de payer le coût additionnel lié à l'utilisation de ces pierres précieuses lors de la création de l'objet. Ajouter une gemme ne fait pas augmenter le coût en PX mais cela exige tout de même une journée complète de travail supplémentaire.

Une seule gemme peut être incluse à une baguette lors de sa création. Le prix de vente de la baguette est bien évidemment augmenté de la valeur de la gemme.



Gemmes et baguettes

Amaratha. Aussi connue sous le nom de pierre de garde, l'amaratha est une pierre douce de couleur blanche teintée de vert ou d'un vert très pâle. Elle est généralement découverte dans les parois des grands canyons de l'Outreterre.

Une amaratha ajoutée à une baguette dont les effets octroient une résistance ou une immunité à l'acide, au froid, au feu, à l'électricité ou au son permet d'obtenir un bonus de +2 au niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Coût de la matière : 5000 po

Beljuril. Les beljurils sont aussi connus sous le nom d'éclairs de feu. Il s'agit de grandes gemmes (mesurant 6 cm de diamètre en moyenne) de couleur habituellement vert marin profond bien qu'il arrive occasionnellement d'en trouver quelques-unes brillant d'une vive lueur. Cette lumière verte est particulièrement plaisante quand elle attire l'œil dans un grand salon ou dans un jardin de danse bien éclairé mais elle est quelque peu inquiétante dans une pièce sombre.

Intégré à une baguette dotée d'effets d'électricité, un beljuril augmente le DD des jets de sauvegarde contre ces effets d'un bonus de +2. Si aucun jet de sauvegarde n'est permis, il ajoute alors +2 au niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Coût de la matière : 5000 po

Diamant. Il s'agit de pierres dures et translucides qui peuvent être claires (légèrement teintées de blanc ou de bleu) ou de couleurs profondes bleu, jaune, rose...

Intégré à une baguette dotée d'effets d'invocation (guérison), un diamant augmente de +2 le niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Coût de la matière : 5000 po

Émeraude. généralement taillée en carré, cette pierre est d'une riche couleur verte.

Intégrée à une baguette dotée d'effets d'enchantement, une émeraude augmente le DD des jets de sauvegarde contre ses effets d'un bonus de +2. Si aucun jet de sauvegarde n'est permis, elle ajoute alors +2 au niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Coût de la matière : 5000 po

Esseulite. Les esseulites sont des petites pierres dont la couleur ne cesse de changer. Elles arborent ainsi toutes les nuances de l'arc-en-ciel tout en émettant un léger halo lumineux. Le mouvement des couleurs paraît presque liquide sous une lumière naturelle. Les esseulites sont particulièrement rares et on ne les trouve qu'en pièce unique au sein des trésors. Il est aussi possible d'en trouver (toujours une seule à la fois) dans les régions les plus froides et sous l'eau des marais. Nul n'est encore parvenu à déterminer la nature de la roche qui les compose. Les esseulites peuvent être taillées. On obtient ainsi des surfaces planes et ce sont ces surfaces qui émettent une légère lumière. Certaines tribus primitives croient que ces pierres sont la manifestation physique de l'essence même des dragons ou des plus puissants héros. Les sages ne prêtent aucune considération à ces croyances populaires.

Intégrée à une baguette dotée d'effets de chaos ou de téléportation, une esseulite augmente le DD des jets de sauvegarde contre ses effets d'un bonus de +2. Si aucun jet de sauvegarde n'est permis, elle ajoute alors +2 au niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Coût de la matière : 5000 po

Jacinthe. aussi appelée hyacinthe ou gemme ardente, cette pierre d'un orange vif est une cousine du saphir. Au cœur de chaque jacinthe danse et vacille une petite flamme qui n'est pas suffisamment vive pour éclairer mais qui suffit à attirer l'œil de loin. Cette propriété a fait de cette pierre un ornement très recherché pour les capes et les parures portées par les nobles.

Intégré à une baguette dotée d'effets de feu, un jacinthe augmente le DD des jets de sauvegarde contre ces effets d'un bonus de +2. Si aucun jet de sauvegarde n'est permis, il ajoute alors +2 au niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Coût de la matière : 5000 po

Jasmal. Il s'agit d'une pierre particulièrement dure trouvée dans des petites veines au cœur des Pics du tonnerre et l'Épine dorsale du monde. Une fois polie ces pierres translucides et dépourvues de teinte

Illustration par Ted Beargeon

sont capable de capter la lumière environnante et de briller d'un halo de lumière de couleur ambre. Ces pierres sont suffisamment dures pour qu'il soit possible de leur tailler un tranchant. Il est fréquent de voir ces pierres utilisées sur les fermoirs des capes ou des vestes.

Intégré à une baguette dotée d'effets octroyant un bonus d'altération à des armes ou des armures, un jasmal augmente de +1 le niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Coût de la matière : 1000 po

Larme de roi. Parfois appelées larmes gelées ou larmes de liche, ces pierres particulièrement rares sont transparentes et en forme de goutte. Leur surface est particulièrement douce bien que ces pierres soient d'une extrême dureté. De fait, aucune n'a encore été cassée, taillée ou endommagée, même lorsqu'elles ont été placées entre un marteau et une enclume. L'origine de ces pierres est inconnue mais les légendes populaires prétendent qu'il s'agit de larmes cristallisées versées par d'anciens rois et reines nécromanciens disparus depuis bien longtemps.

Intégrée à une baguette dotée d'effets de divination, une larme de roi augmente le DD des jets de sauvegarde contre ses effets d'un bonus de +2. Si aucun jet de sauvegarde n'est permis, elle ajoute alors +2 au niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Coût de la matière : 5000 po

Larme rouge. aussi connue sous le nom de larmes de Tempus, ces pierres en forme de goutte sont des cristaux brillants de couleur rouge vif, pourpre ou orange flamboyant. Elles peuvent être trouvées dans les mines les plus profondes ou sur les parois des failles, là où les plus vieilles roches se trouvent exposées à l'air libre. Les légendes prétendent qu'il s'agit des larmes versées par des amoureux qui furent tués en bataille. Le sang s'écoulant des blessures des deux jeunes gens changea à jamais la couleur de ces larmes cristallines.

Intégrée à une baguette dotée d'effets de transmutation, une larme rouge augmente le DD des jets de sauvegarde contre ses effets d'un bonus de +1. Si aucun jet de sauvegarde n'est permis, elle ajoute alors +1 au niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Coût de la matière : 1000 po

Lingot de lune. Ces cristaux, opaques et blancs comme des perles, peuvent être trouvés dans les déserts et les régions tropicales de Toril. Les lingots de lune sont des pierres naturellement grandes et rectangulaires dont les coins sont légèrement arrondis. Le plus grand lingot de lune connu sert de couvercle au cercueil d'un roi oublié dans les tertres funéraires des landes trolls. Il mesure plus de 2 m de long. Toutefois, la majorité de ces pierres mesure une quarantaine de cm de long.

Intégré à une baguette dotée d'effets d'invocation (appel), un lingot de lune augmente le DD des jets de sauvegarde contre ses effets d'un bonus de +1. Si aucun jet de sauvegarde n'est permis, il ajoute alors +1 au niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Coût de la matière : 1000 po

Opale. gemmes opaques et douces, les opales sont généralement bleu pâle et tachetée de vert et d'or. Elles sont cousines des opales de feu et ne sont qu'à peines plus communes. Les opales sont utilisées dans la création de bon nombre d'objets magiques, notamment les *casques de mille feux.*

Intégrée à une baguette dotée d'effets d'enchantement (charme), une opale augmente le DD des jets de sauvegarde contre ses effets d'un bonus de +1. Si aucun jet de sauvegarde n'est permis, elle ajoute alors +1 au niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Coût de la matière : 1000 po

Opale de feu. Ces gemmes sont de couleur rouge-orangé et elles peuvent être unies ou être tachetées de vert et d'or. Elles sont généralement trouvées près des sources d'eau chaude ou des geysers en activités. Les opales de feu sont un élément essentiel dans la fabrication de *casques de mille feux.*

Intégrée à une baguette dotée d'effets de feu, une opale de feu augmente le DD des jets de sauvegarde contre ses effets d'un bonus de +1. Si aucun jet de sauvegarde n'est permis, elle ajoute alors +1 au niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Coût de la matière : 1000 po

Opale marine. L'opale marine est une variété claire et translucide (très faiblement teintée) d'opale. Les opales marines sont des gemmes rares et précieuses utilisées comme ornements de miroirs, de fenêtres et d'objets permettant un espionnage magique (comme les *boules de cristal*).

Intégrée à une baguette dotée d'effets de divination, une opale marine augmente le DD des jets de sauvegarde contre ses effets d'un bonus de +1. Si aucun jet de sauvegarde n'est permis, elle ajoute alors +1 au niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Coût de la matière : 1000 po

Opale noire. Il s'agit d'un type d'opale verdâtre tachetée de noir et d'or. Ces pierres sont généralement trouvées dans les restes asséchés des anciennes sources naturelles d'eau chaude. La phrase célèbre en Faerûn : « aussi noir qu'une opale noire » signifie effectivement que l'on parle de quelque chose de pas si noir (mauvais) que cela. Elle est utilisée pour décrire les roublards au grand cœur et tous les individus qui pourraient être gênés par des louanges trop directes.

Intégrée à une baguette dotée d'effets de force, une opale noire augmente le DD des jets de sauvegarde contre ses effets d'un bonus de +1. Si aucun jet de sauvegarde n'est permis, elle ajoute alors +1 au niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Coût de la matière : 1000 po

Orblen. Un cristal orblen peut être taillé pour donner naissance à de nombreuses gemmes dorées qui peuvent ensuite être individuellement retaillées. La couleur de cette pierre est à l'origine de son nom populaire de pierre de miel. C'est un joyau particulièrement apprécié des terres situées au nord de la Côte des épées. Bien qu'on en trouve des spécimens de taille imposante, elle reste une pierre relativement rare. La plus grosse pierre orblen connue mesure 15 cm de diamètre et elle est détenue par la famille royale du Cormyr.

Intégrée à une baguette dotée d'effets d'invocation (création), une pierre orblen augmente le DD des jets de sauvegarde contre ses effets d'un bonus de +1. Si aucun jet de sauvegarde n'est permis, elle ajoute alors +1 au niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Coût de la matière : 1000 po

Orl. Cette pierre précieuse semble être spécifique aux régions du nord de Faerûn puisqu'il n'est possible d'en trouver que dans les cavernes bleues telles que celles de Wheloune. Cette pierre apparaît dans les surfaces de roches peu dures. Les orls sont des cristaux en forme de fuseaux aux arêtes dures qui semblent jaillir des formations rocheuses où on peut les trouver. Certains aiment porter cette pierre sans qu'elle soit taillée, mais la plupart préfèrent tout de même la porter travaillée.

Intégré à une baguette dotée d'effets octroyant un bonus de chance, un orl augmente le DD des jets de sauvegarde contre ses effets d'un bonus de +1. Si aucun jet de sauvegarde n'est permis, il ajoute alors +1 au niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Coût de la matière : 1000 po

Ravenar. Il s'agit d'une variété de tourmaline noire et brillante aussi connue sous le nom de schorl. Cette pierre est particulièrement recherchée dans les provinces du nord de Faerûn alors qu'elle a une valeur moindre dans les autres régions. Les ravenars sont communément utilisés pour ornementer des pommeaux de dagues, des boucles de ceintures et d'autres objets usuels du même type.

Intégré à une baguette dotée d'effets de son, un ravenar augmente le DD des jets de sauvegarde contre ses effets d'un bonus de +1. Si aucun jet de sauvegarde n'est permis, il ajoute alors +1 au niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Coût de la matière : 1000 po

Rubis. Ce corindon d'un rouge profond est grandement apprécié en raison de la qualité de sa teinte. Les croyances populaires prétendent que les rubis porteraient chance.

Intégré à une baguette dotée d'effets d'évocation, un rubis augmente le DD des jets de sauvegarde contre ses effets d'un bonus de +2. Si aucun jet de sauvegarde n'est permis, il ajoute alors +2 au niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Coût de la matière : 5000 po

Rubis étoilé. Cette variation du rubis (corindon rouge) est moins translucide et il se distingue par la présence d'une étoile blanche en son cœur. Cette étoile est due aux propriétés optiques du cristal. Les étoiles sont généralement dotées de six branches mais il est parfaitement possible de trouver des rubis étoilés disposant d'étoiles avec plus ou moins de branches (toujours en nombre pair). Un rubis sur cent est un rubis étoilé.

Intégré à une baguette dotée d'effets d'illusion, un rubis étoilé augmente de +2 le niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Coût de la matière : 5000 po

Saphir. Il s'agit d'un corindon translucide teinté d'un bleu brillant. Les saphirs peuvent être trouvés dans différentes nuances de bleu (clair, foncé, azuréen...).

Intégré à une baguette dotée d'effets d'invocation (convocation), un saphir augmente le DD des jets de sauvegarde contre ses effets d'un bonus de +1. Si aucun jet de sauvegarde n'est permis, il ajoute alors +1 au niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Coût de la matière : 1000 po

Saphir étoilé. Cette variation du saphir (corindon bleu ou noir) est moins translucide et se distingue par la présence d'une étoile blanche en son cœur. Cette étoile est due aux propriétés optiques du cristal. Les étoiles sont généralement dotées de six branches mais il est parfaitement possible de trouver des saphirs étoilés disposant d'étoiles avec plus ou moins de branches (toujours en nombre pair). Un saphir sur mille est un saphir étoilé.

Intégré à une baguette dotée d'effets d'abjuration, un saphir étoilé augmente le DD des jets de sauvegarde contre ses effets d'un bonus de +2. Si aucun jet de sauvegarde n'est permis, il ajoute alors +2 au niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Coût de la matière : 5000 po

Saphir noir. Les saphirs noirs sont une variété rare de saphirs d'un noir profond illuminé par quelques éclats jaunes ou blancs. Ces joyaux viennent essentiellement du sud et tout particulièrement de la Grande Faille. Ils peuvent en effet être trouvés en grand nombre dans les royaumes nains qui les utilisent ensuite pour commercer avec les nations de la surface.

Intégré à une baguette dotée d'effets d'obscurité, un saphir noir augmente le DD des jets de sauvegarde contre ses effets d'un bonus de +2. Si aucun jet de sauvegarde n'est permis, il ajoute alors +2 au niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Coût de la matière : 5000 po

Stèle de jade. Cette pierre rare et recherchée est du jade devenu rouge ou marron après avoir été enterré pendant de très longues périodes de temps. Les stèles de jade peuvent aussi avoir viré au vert si elles étaient enterrées à proximité de bronze mais les pièces de cette couleur n'ont alors pas plus de valeur que du jade normal.

Intégrée à une baguette dotée d'effets d'enchantement (coercition), une stèle de jade augmente le DD des jets de sauvegarde contre ses effets d'un bonus de +1. Si aucun jet de sauvegarde n'est permis, elle ajoute alors +1 au niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Coût de la matière : 1000 po

Zendalure. Pierre tachetée blanche et bleue, le zendalure est trouvé dans les torrents de lave durcie sous la forme d'œufs mesurant de 5 à 15 cm de haut. Taillés puis polis de manière à briller, les zendalures sont utilisés pour les boucles d'oreilles, les anneaux et les pendentifs.

Intégré à une baguette dotée d'effets de nécromancie, un zendalure augmente le DD des jets de sauvegarde contre ses effets d'un bonus de +1. Si aucun jet de sauvegarde n'est permis, il ajoute alors +1 au niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Coût de la matière : 1000 po

Armes et armures

Les propriétés spéciales des matières décrites ci-dessous ne sont pas magiques, elles continuent donc d'agir dans les régions où la magie ne fonctionne pas. Toute résistance octroyée par ces matières ne cumule pas ses effets avec d'autres de même nature (on conserve le meilleur effet).

Tous les objets utilisant ces matières sont considérés comme étant de qualité supérieure. Toutefois le coût supplémentaire n'est pas à calculer puisqu'il est indiqué lors de la description de chaque matière. La qualité supérieure n'affecte pas le bonus d'altération de l'arme ou la pénalité d'armure. Le modificateur de prix de vente se réfère toujours à un objet de poids normal (acier), et pas au poids de l'objet une fois réalisé dans la nouvelle matière.

Adamantium. L'adamantium est un métal d'une extrême dureté déjà décrit dans le *Guide du Maître*. Certaines personnes sur Faerûn croient que ce métal est le résultat de l'alliage entre du minerai d'adamantium et des proportions spécifiques de minerais d'électrum et d'argent. D'autres croient qu'il s'agit d'un alliage d'acier et de mithral. Les nains se contentent de laisser dire et de sourire dans leur barbe.

Les armes faites d'adamantium disposent d'un bonus d'altération naturel à l'attaque et aux dégâts. Ce bonus est indiqué en page 242 du *Guide du Maître*. L'adamantium a la même densité que l'acier (le même poids) et une solidité de 20, ainsi que 16 points de résistance par centimètre d'épaisseur (soit 40 pour 2,5 cm).

Objet	Bonus d'altération	Modification du prix de vente
Armure légère	+1	+2000 po
Armure intermédiaire	+2	+5000 po
Armure lourde	+3	+10 000 po
Bouclier	+1	+2000 po
Arme, jusqu'à 1d6 points de dégâts	+1	+3000 po
Arme, 1d8 points de dégâts ou plus	+2	+9000 po

Arandur. L'arandur est un métal rare trouvé dans la roche volcanique, généralement sous la forme de veines de minerai bleu-vert au cœur de verre vitreux. Lorsqu'il est raffiné puis forgé, ce métal devient bleu argent et il brille d'un étrange éclat vert. Il est célèbre pour garder un tranchant affûté même après de longues utilisations. Ce métal est rapidement devenu la matière privilégiée des les créateurs d'armes acérées.

Les armures en arandur procurent une résistance au son de 2. Les objets qui ne sont pas principalement constitués de métal ne sont pas affectés de manière significative et ne bénéficient donc pas du bonus (une cotte de mailles bénéficiera du bonus mais pas une armure de cuir cloutée).

L'arandur a la même densité que l'acier et une solidité de 10, ainsi que 12 points de résistance par centimètre d'épaisseur (soit 30 pour 2,5 cm).

Modificateur du prix de vente : armure +2000 po.

Bois cendré. Cette espèce d'arbre peut être trouvée à travers tout Faerûn. Ces arbres sont nommés ainsi en raison de l'apparence inquiétante des bosquets qu'ils forment. Ces arbres sont lisses et dotés de petites branches au sommet de troncs s'élevant fréquemment jusqu'à 18 m de haut. Les arbres cendrés ont une écorce noire et ils donnent un bois gris fumée aussi solide que le fer.

Tout objet d'acier (ou essentiellement composé d'acier, comme une épée ou une masse d'armes) fait en bois cendré est considéré comme un objet de qualité supérieure et il ne pèse que la moitié du poids normal qu'il pèserait s'il était fait d'acier. Les armes qui ne sont pas essentiellement faites d'acier (telles que les gourdins ou les haches d'armes) sont soit irréalisables en bois cendré, soit cette matière ne leur procure aucun avantage spécifique.

Le bois cendré n'est pas très efficace sous forme d'armure, il ne peut pas être taillé de manière à avoir la forme d'anneaux d'acier et les plaques de ce bois ne se chevauchent pas idéalement (même un sort de *façonnage du bois* ne peut pas permettre d'obtenir le niveau de finesse nécessaire). Il est toutefois possible de créer une cuirasse en bois cendré. Une telle armure a les caractéristiques suivantes : bonus d'armure +5, bonus maximum de Dextérité +4, pénalité d'armure -2, échec des sorts 20%. Une cuirasse de bois crépusculaire est considérée comme une armure légère au regard des possibilités de mouvement ou de toutes autres limitations.

Le bois cendré est moitié moins dense que l'acier et il dispose d'une solidité de 10, ainsi que 12 points de résistance par centimètre d'épaisseur (soit 30 pour 2,5 cm).

Modificateur du prix de vente : cuirasse +3000 po, arme +1500 po.

Cuivre. relativement familier auprès des populations les plus pauvres de Faerûn, le cuivre est aussi apprécié par les lanceurs de sorts en raison de ses propriétés de purificateur magique. En effet, le cuivre est un métal qui aide à la guérison magique des empoisonnements et des maladies. Bien que sa couleur le rende populaire pour la fabrication d'objets ornementaux, sa relative souplesse le rend inutilisable pour la manufacture d'armes ou d'armures à moins qu'il ne soit traité magiquement (ce qui active aussi sa résistance). Ce métal est aussi fréquemment utilisé pour la manufacture d'objets protégeant du froid.

Les armures en cuivre procurent une résistance au froid de 2. Les objets qui ne sont pas principalement constitués de métal ne sont pas affectés de manière significative et ne bénéficient donc pas du bonus (une cotte de mailles bénéficiera du bonus mais pas une armure de cuir cloutée).

Le cuivre a la même densité que l'acier et une solidité de 10, ainsi que 12 points de résistance par centimètre d'épaisseur (soit 30 pour 2,5 cm).

Modificateur du prix de vente : armure +2000 po.

Dlarun. Ce métal de couleur blanche osseuse est aussi appelé acier de glace. Une fois poli, il n'est pas rare qu'il puisse être confondu avec de l'ivoire, mais il brille d'un éclat vert caractéristique à la lumière des bougies. Le minerai de dlarun peut être trouvé dans les bassins de glaise des bords de rivières. Après une première opération de raffinage, ce métal est mou et facile à modeler. Il suffit ensuite de le chauffer pour qu'il devienne dur et résistant. Cette étonnante propriété rend ce métal idéal pour tous les travaux de décoration ou pour la fabrication de figurines.

Les armures en dlarun procurent une résistance au feu de 2. Les armes en dlarun infligent +1 point de dégât de froid dès qu'elles portent un coup (cet effet est cumulatif avec d'autres propriétés telles que froid ou froid intense). Les objets qui ne sont pas principalement constitués de métal ne sont pas affectés de manière significative et ne bénéficient donc pas du bonus (une cotte de mailles et une épée longue bénéficieront du bonus mais pas une armure de cuir cloutée ou une lance).

Le dlarun a la même densité que l'acier et une solidité de 10, ainsi que 12 points de résistance par centimètre d'épaisseur (soit 30 pour 2,5 cm).

Modificateur du prix de vente : armure +2000 po, arme +1500 po.

Fer ardent. dans certains cratères volcaniques se forment des petites étendues de métal en fusion qui ne peut jamais véritablement refroidir. Parfois ces étendues métalliques attirent à elles l'énergie primale de la Toile qui les transforme alors en ce que les nains nomment du fer ardent. Ce métal peut être rendu solide grâce à un long processus magique impliquant notamment l'utilisation d'un froid intense. Ce n'est qu'ensuite qu'il peut être travaillé normalement.

Les armures en fer ardent procurent une résistance au feu de 2. Les armes en fer ardent infligent +1 point de dégât de feu dès qu'elles portent un coup (cet effet est cumulatif avec d'autres propriétés telles que feu ou feu intense). Les objets qui ne sont pas principalement constitués de métal ne sont pas affectés de manière significative et ne bénéficient donc pas du bonus (une cotte de mailles et une épée longue bénéficieront du bonus mais pas une armure de cuir cloutée ou une lance). Le fer ardent ne peut jamais être utilisé pour la fabrication d'objet utilisant des effets de froid, telles que des armes de froid ou de froid intense.

Le fer ardent a la même densité que l'acier et une solidité de 12, ainsi que 12 points de résistance par centimètre d'épaisseur (soit 30 pour 2,5 cm).

Modificateur du prix de vente : armure +2000 po, arme +1500 po.

Or. Bien que la plupart des habitants n'utilisent l'or que sous la forme de monnaie ou d'ornements, les lanceurs de sorts l'apprécient aussi pour ses propriétés magiques. Une fois raffiné puis traité magiquement, l'or peut être rendu aussi solide que l'acier. Les informations qui suivent ne concernent que l'or magiquement traité.

Les armures faites en or procurent une résistance de 2 au feu et à l'acide. Les armures d'or sont d'une catégorie plus lourde que leurs versions normales (en acier) au regard des déplacements et de toutes les autres limitations (par exemple, lorsqu'il s'agit de déterminer si un barbare peut ou non utiliser sa capacité de Déplacement accéléré en portant l'armure...). Les armures légères sont donc considérées

comme des armures intermédiaires et les armures intermédiaires et lourdes comme des armures lourdes. Les chances d'échec des sorts des armures et des boucliers en or sont augmentées de 10%, le bonus maximum de Dextérité est réduit de 2 (ce qui peut l'emmener sous 0) et la pénalité d'armure est augmentée de 3.

Les armes en or sont considérées comme des armes lourdes (reportez-vous à l'encadré consacré aux armes lourdes).

L'or est deux fois plus dense que l'acier et il dispose d'une solidité de 10, ainsi que de 12 points de résistance par centimètre d'épaisseur (soit 30 pour 2,5 cm).

Objet	Modificateur du prix de vente
Armure	+5000 po
Arme, jusqu'à 1d3 points de dégâts	+1500 po
Arme, 1d4 ou 1d6 points de dégâts	+2500 po
Arme, 1d8 ou plus points de dégâts	+7000 po

Sombracier. Le sombracier est un métal argenté lorsqu'il est poli ou cassé, mais ses surfaces planes non traitées ont un lustre d'un pourpre foncé et brillant. Autrefois perdu, le procédé de fabrication de ce métal vient d'être récemment redécouvert dans d'anciens textes nains. Ce métal est du fer météorique chauffé puis trempé dans diverses huiles rares.

Les armures en sombracier procurent une résistance à l'acide de 2. Les armes en sombracier infligent +1 point de dégât d'électricité à chaque fois qu'elles portent un coup (cet effet est cumulatif avec d'autres propriétés telles que foudre ou foudre intense). Les objets qui ne sont pas principalement constitués de métal ne sont pas affectés de manière significative et ne bénéficient donc pas du bonus (une cotte de mailles et une épée longue bénéficieront du bonus mais pas une armure de cuir cloutée ou une lance).

Le sombracier a la même densité que l'acier et une solidité de 10, ainsi que 12 points de résistance par centimètre d'épaisseur (soit 30 pour 2,5 cm).

Modificateur du prix de vente : armure +2000 po, arme +1500 po.

Hizagkuur. Ce rare métal d'un gris pâle légèrement argenté porte le nom du nain qui en fit la découverte il y a bien longtemps de cela. Les veines du minerai donnant ce métal sont rares et éparpillées dans les profondeurs de l'Outreterre, mais chacune de ces veines est particulièrement riche. Le minerai d'hizagkuur est une sorte d'argile molle de couleur verdâtre. Il suffit d'une légère erreur lors du processus de raffinage pour que ce minerai puisse devenir à jamais une simple boue verdâtre.

Les armures en hizagkuur procurent une résistance au froid de 2. Les armes en hizagkuur infligent +1 point de dégât d'électricité et +1 point de dégât de feu dès qu'elles portent un coup (cet effet est cumulatif avec d'autres propriétés). Les objets qui ne sont pas principalement constitués de métal ne sont pas affectés de manière significative et ne bénéficient donc pas du bonus (une cotte de mailles et une épée longue bénéficieront du bonus mais pas une armure de cuir cloutée ou une lance). L'hizagkuur ne peut jamais être utilisé pour la fabrication d'objet utilisant des effets de froid, telles que des armes de froid ou de froid intense.

L'hizagkuur a la même densité que l'acier et une solidité de 10, ainsi que 12 points de résistance par centimètre d'épaisseur (soit 30 pour 2,5 cm).

Modificateur du prix de vente : armure +2000 po, arme +3000 po.

Métal vivant. Les plus puissantes sources d'énergie vitale, telles que les cercles druidiques ou les lieux saints de Chauntéa, libèrent parfois une partie de leur énergie dans le sol, ce qui peut avoir pour effet de modifier sensiblement la nature même de dépôt de fer pouvant se trouver à proximité. Le métal vivant est généralement d'une douce couleur vert-gris et il a la capacité de se réparer et de se reformer de lui-même. C'est le métal privilégié pour la fabrication des *anneaux de régénération.*

Avec le temps, une armure faite de métal vivant s'adaptera naturellement aux formes de son porteur régulier. Après une période d'une dizaine de port quotidien, augmentez le bonus maximum de Dextérité de 1, réduisez la pénalité d'armure de 1 et réduisez la chance d'échec des sorts de 5% pour le port d'une armure faite de métal vivant. Les objets qui ne sont pas principalement constitués de métal ne sont pas affectés de manière significative et ne bénéficient donc pas du bonus (une cotte de mailles bénéficiera du bonus mais pas une armure de cuir cloutée).

Armes lourdes

Les armes lourdes, telles que celles faites en or ou en platine, ne sont pas très faciles à manipuler mais elles infligent des dégâts plus importants. Sans le don approprié de Maniement des armes exotiques (par exemple, épée longue lourde), le personnage subit un malus de -4 sur tous les jets d'attaque qu'il effectue avec l'arme. Seules les armes entièrement (ou essentiellement) faites de métal sont affectées par ces règles, les autres armes (tels que les lances) ne le sont pas.

Un personnage peut porter à deux mains une arme lourde d'une taille inférieure d'une catégorie à la sienne de manière à éviter les malus à l'attaque. Par exemple, un être humain pourra manipuler une masse d'armes légère faite d'or à deux mains et un ogre une épée longue de platine à deux mains afin d'éviter le malus.

Il est impossible d'utiliser le don Botte secrète avec une arme faite d'un métal lourd.

Les armes faites d'un métal lourd infligent des dégâts plus importants, tel qu'indiqué sur la table ci-dessous :

Dégâts d'origine (chaque dé)	Nouveaux dégâts
1	1d2
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8 ou 1d10	2d6
1d12	2d8

De plus, les objets réalisés en métal vivant se réparent tout seuls de manière naturelle, ils régénèrent ainsi 1 point de résistance par minute. Un objet ne peut toutefois pas se réparer s'il tombe à 0 point de résistance ou s'il est totalement détruit (comme avec un sort de *désintégration*).

Le métal vivant a la même densité que l'acier et une solidité de 12, ainsi que 12 points de résistance par centimètre d'épaisseur (soit 30 pour 2,5 cm).

Objet	Modificateur du prix de vente
Armure légère	+700 po
Armure intermédiaire	+2000 po
Armure lourde	+4500 po
Autres objets	+200 po/kg

Mithral. Le mithral est un métal léger et résistant décrit dans le *Guide du Maître*. Certains bardes sont persuadés que le mithral peut être allié avec de l'acier pour donner de l'adamantium. De telles histoires ne servent toutefois qu'à déclencher l'hilarité des populations naines.

Le mithral est moitié moins dense que l'acier et il dispose d'une solidité de 15, ainsi que de 12 points de résistance par centimètre d'épaisseur (soit 30 pour 2,5 cm).

Objet	Modificateur du prix de vente
Armure légère	+1000 po
Armure intermédiaire	+4000 po
Armure lourde	+9000 po
Bouclier	+1000 po
Autres objets	+1000 po/kg

Platine. Ce métal blanc argenté ressemble à l'aluminium mais il est excessivement plus lourd. En raison de sa grande malléabilité, ce métal doit être traité magiquement afin de pouvoir acquérir une solidité lui permettant de servir au combat. Ce procédé permet aussi de catalyser ses autres pouvoirs magiques. Les informations suivantes ne s'appliquent qu'à la version magique du platine.

Les armures faites en platine procurent une résistance de 2 au froid et au son. Les armures de platine sont d'une catégorie plus lourde que leurs versions normales (en acier) au regard des déplacements et de toutes les autres limitations (par exemple, lorsqu'il s'agit de déterminer si un barbare peut ou non utiliser sa capacité de déplacement accéléré en portant l'armure...). Les armures légères sont donc considérées comme des armures intermédiaires et les armures intermédiaires et lourdes comme des armures lourdes. Les chances d'échec des sorts des armures et des boucliers en platine sont augmentées de 10%, le bonus maximum de Dextérité est réduit de 2 (ce qui peut l'emmener sous 0) et la pénalité d'armure est augmentée de 3. Les armures qui ne sont pas essentiellement composées de métal ne sont pas affectées (une cotte de mailles sera affectée mais pas une armure de cuir clouté).

Les armes en platine sont considérées comme des armes lourdes (reportez-vous à l'encadré consacré aux armes lourdes).

Le platine est deux fois plus dense que l'acier et il dispose d'une solidité de 10, ainsi que 12 points de résistance par centimètre d'épaisseur (soit 30 pour 2,5 cm).

Objet	Modificateur du prix de vente
Armure	+5000 po
Arme, jusqu'à 1d3 points de dégâts	+1500 po
Arme, 1d4 ou 1d6 points de dégâts	+2500 po
Arme, 1d8 ou plus points de dégâts	+7000 po

Argent. Recherché depuis toujours pour sa pureté et sa beauté, l'argent est aussi utilisé pour confectionner des armes et des armures. Il est communément utilisé pour les objets liés à la magie de la lumière ou de la lune, ainsi que pour les armes tueuses de créatures capables de changer de forme. Une fois traité magiquement de manière appropriée, l'argent devient aussi solide que de l'acier. Les informations suivantes ne concernent que l'argent traité magiquement.

Les armures en argent procurent une résistance à l'électricité de 2. Les armes en argent ou recouvertes d'argent peuvent endommager les créatures dont le type de réduction des dégâts est argent, et elles infligent +1 point de dommage à de telles créatures. Les objets qui ne sont pas principalement constitués de métal ne sont pas affectés de manière significative et ne bénéficient donc pas du bonus (une cotte de mailles et une épée longue bénéficieront du bonus mais pas une armure de cuir cloutée ou une lance).

L'argent a la même densité que l'acier, une solidité de 10, ainsi que 12 points de résistance par centimètre d'épaisseur (soit 30 pour 2,5 cm).

Modificateur du prix de vente : armure +2000 po, arme +1500 po.

Zalantar (ébénite). Ce bois issu du zalantar, un arbre tropical, doit son surnom de « sombre bois » à sa couleur d'un noir profond. Le zalantar a toutes les caractéristiques de l'ébénite (reportez-vous en page 243 du *Guide du maître*) et tout objet pouvant être fait en ébénite peut aussi être fait en zalantar.

Le zalantar a une solidité de 5, ainsi que 10 points de résistance par centimètre d'épaisseur.

Modificateur du prix de vente : comme un objet de qualité supérieure +20 po/kg.

Matières naturelles extraordinaires

La magie de la Toile imprègne le monde naturel et provoque la création spontanée de matières dont les caractéristiques extraordinaires approchent les frontières de la magie traditionnelle. Les sages pensent que ces matières agissent comme des réceptacles capables de capter et de stocker les énergies magiques. Ces matières apparaissent naturellement, sans qu'aucune manipulation alchimique ou magique ne soit nécessaire pour éveiller leurs capacités. Un jet de Connaissances (nature) (DD 20) permet d'identifier une de ces matières ainsi que ses effets. Un jet de Sens de la nature (DD 20, 30 ou plus) peut permettre à un personnage de trouver une de ces substances dans un endroit approprié (si une telle découverte est du domaine du possible).

À moins qu'il ne soit précisé le contraire, les capacités spéciales inhérentes à ces substances sont des pouvoirs extraordinaires qui continuent de fonctionner dans les zones où la magie n'agit plus.

Substance	Coût	Poids
Baie rouge de griffes de Heaum	1 pa	–
Brume de roche	5 po	–
Gousse d'herbe soporifique	50 po	–
Huile de fleur de felsul (30g)	100 po	–
Hydrochêne	100 po/kg	comme l'objet
Pollen du mulet	50 po	–
Poussière féerique (30g)	100 po	–
Sève d'écorce d'argent (30g)	20 po	–
Sombrebaie	5 po	–
Torche de voûte sombre	1 pa	0,5 kg

Baie rouge de griffes de Heaum. La plupart des baies de l'arbre des griffes de Heaum ont un goût âpre et une teinte indigo. Il arrive toutefois, rarement, qu'une branche donne naissance à une série de baies écarlates. Un sort de *baie nourricière* lancé sur ces baies écarlates durera un jour de plus que la normale.

Brume de roche. Ces roches peuvent être trouvées sur certaines plages des îles Nélanthères et sur les plages occidentales des îles Moonshae. Lorsqu'elles sont placées dans de l'eau pure, elles produisent une brume qui suffisante pour remplir un cube de 3 m d'arête (27 m^3) ce qui offre à toute personne se trouvant dans la brume un camouflage partiel conséquent. Cette brume se dissipera normalement. L'eau salée n'a aucun effet particulier sur ces pierres mais elles perdent leur capacité si elles ne sont pas conservées dans la saumure.

Gousse d'herbe soporifique. Les gousses d'herbe soporifique ressemblent à des gousses de laiteron. Une fois séchées et lorsqu'elles sont ouvertes ou broyées, ces gousses libèrent leurs spores. Toucher une cible d'une gousse lancée exige de réussir une attaque de contact à distance (facteur de portée 1,50 m). Une cible touchée par une gousse d'herbe soporifique doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté (DD 12) ou sombrer dans le sommeil durant 1 minute.

Huile de fleur de felsul. Les arbres felsul semblent privilégier les climats froids et les sols pauvres, Dans de nombreuses régions rocailleuses, les felsuls sont d'ailleurs les seuls arbres qu'il est possible de trouver. Les felsuls sont capables de croître sur des flancs de montagnes, sur des rochers, dans des crevasses, là où nul autre arbre ne pourrait se développer. Ce sont des arbres aux formes tordues et tourmentées et dont le bois couleur cannelle (plus ou moins foncé) s'effrite au toucher. Lorsqu'ils fleurissent, au début du printemps (et tous ces arbres ne fleurissent pas tous les ans), les pétales des fleurs peuvent alors être récoltés pour être ensuite broyés de manière à confectionner un parfum qui fait bénéficier ses porteurs d'un bonus d'aptitude de +1 sur tous les jets de Charisme visant à convaincre les autres (tels que Bluff, Diplomatie ou Intimidation) pour une durée de 10 minutes. Une dose de 30 g d'huile permet 10 utilisations et un arbre produit en moyenne 1d4-1 doses (minimum 0) de parfum chaque année.

Hydrochêne. Ces arbres rares sont particulièrement protégés par les druides, les sylvaniens, les dryades et les rôdeurs. Si on leur en laisse le temps, ils deviennent d'imposants géants des forêts pourvus d'innombrables branches. Ils ressemblent à des chênes dont les feuilles auraient deux couleurs différentes (brun argenté sur le dessus, noir au-dessous). Le bois de ces arbres est particulièrement apprécié dans la fabrication des luths, harpes, flûtes et cornes en raison de la parfaite sonorité qu'il donne à ces instruments (nombreux sont les objets de ce type de qualité supérieure qui sont fait de ce bois). Tous les objets faits de ce bois (ou composés essentiellement de ce bois) situés dans une zone illuminée par la magie (grâce à des sorts tels que *lumières dansantes, lumière* ou *flamme éternelle*) émettent une douce lueur magique équivalente à celle d'une chandelle durant 1d4+1 rounds après avoir quitté cette zone. Vivant, le bois d'hydrochêne a une résistance au feu de 20, mais personne n'est encore parvenu à conserver cette qualité au bois mort.

Pollen du mulet. Une fleur d'un jaune vif (une variété de pâquerette) pousse au début du printemps dans la Haute lande et dans les collines herbeuses situées au pied de hautes chaînes de montagnes. Lorsque le pollen de ces fleurs est inhalé, il procure une bonus de +2 à la force du personnage mais il inflige un malus de -2 à l'Intelligence et à la Sagesse. L'effet dure 1d4x10 minutes.

Le pollen du mulet crée une légère dépendance. Dès qu'un personnage inhale ce pollen, il doit effectuer un jet de Vigueur (DD 12). S'il échoue, il devient fatigué lorsqu'il n'est pas sous l'influence du pollen. Cette dépendance disparaît avec l'utilisation d'un sort de *guérison des maladies*.

Poussière féerique. Les créatures féeriques, telles que les esprits follets, obtiennent la poussière féerique de leurs propres cheveux et peau. Ces êtres donnent ensuite cette poussière à ceux qu'ils apprécient. Il est impossible de créer cette matière par un processus alchimique. La poussière féerique brille d'une douce lueur dorée uniquement visible dans le noir, elle se contente de scintiller à la lumière normale. Si 30 grammes de cette poussière sont ajoutés aux composantes matérielles d'un sort d'illusion, cela permet alors de faire bénéficier le DD du jet de sauvegarde d'un bonus de +1.

Sève d'écorce d'argent. La sève des arbres d'écorce d'argent est translucide et légèrement collante. Elle agit comme une antitoxine naturelle (de faible intensité). Quiconque ingère au moins une dose de 30 grammes de cette substance bénéficiera d'un bonus alchimique de +2 sur tous ses jets de sauvegarde contre le poison durant 1 heure. Un arbre d'écorce d'argent peut donner 2d4 doses de sève par ans.

Sombrebaie. Ces petites baies pourpre foncé peuvent être trouvées au cœur de bosquets peu accessibles cachés dans les forêts entourant la Mer des étoiles déchues. Seules quelques rares baies parviennent à mûrir avant l'arrivée de l'automne, et elles deviennent plus rares d'année en année. Les sombrebaies contiennent un peu de matière d'ombre dans leur enveloppe. Lorsqu'une baie mûre et ouverte ou broyée, elle crée un cercle de ténèbres de 1,50 m de diamètre pendant 2 rounds.

Torche de voûte sombre. Le bois des voûtes sombres brûle plus lentement (et plus proprement) que du bois ordinaire. Une torche de voûte sombre brûle durant 2 heures et ne dégage que très peu de fumée.

Créatures

À leur création, les monstres présents dans ce chapitre suivent le même modèle que ceux du *Manuel des Monstres*. Il faudra vous y référer pour interpréter les définitions données ici.

Gardien de croisement

Fée de taille TG (intangible)
DV : 16d6+32 (88 pv)
Initiative : +1 (Dex)
Vitesse de déplacement : 6 m, vol 12 m (parfaite), nage 6 m
CA : 11 (-2 taille, +1 Dex, +2 parade)
Attaque : contact intangible (+9 corps à corps)
Dégâts : 1d12
Espace occupé/allonge : 3 m x 1,50 m/4,50 m
Attaque spéciale : convocation de satyre
Particularités : intangible, télépathie, particularités de gardien
Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +7, Vol +16
Caractéristiques : For —, Dex 13, Con 15, Int 15, Sag 18, Cha 15
Compétences : Bluff +5, Connaissances (nature) +8, Décryptage +5, Déplacement silencieux +8, Détection +17, Évasion +6, Intimidation +9, Langage secret +9, Lecture sur les lèvres +9, Perception auditive +17, Psychologie +15, Sens de la nature +12
Dons : Esquive, Talent (Perception auditive), Talent (Psychologie), Talent (Détection), Talent (Sens de la nature), Vigilance, Volonté de fer.

Climat/terrain : tous
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 7
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Progression : 17-32 DV (taille Gig)

L'apparition d'un gardien des carrefours est l'un des effets du *création de croisements et chemin de traverse*. Le seul but de la créature est de garder son croisement (pour plus de détails, voir la partie Croisements et chemins de traverse du chapitre 4). Si un gardien trouve la mort, le croisement qu'il protégeait cesse de fonctionner dans le sens des départs. Si l'autre extrémité est toujours en état, le gardien qui y est posté peut autoriser le passage, mais seulement en sens unique.

Combat

Les gardiens des croisement s'efforcent d'éviter l'affrontement. S'ils se trouvent menacés, ils font appel à leur talent de convocation de satyre.

Convocation de satyre (Ext). Une fois par jour, un gardien des carrefours peut tenter de convoquer 1d3 satyres (avec flûtes de pan), avec 35 % de chances de réussite. Ce pouvoir a une durée d'une heure.

Intangible. Les gardiens des croisements ne peuvent être blessés que par d'autres créatures intangibles, des armes magiques +1 ou plus, ou par la magie avec 50 % de chances d'ignorer des dégâts infligés par une source tangible. Ils peuvent traverser des objets solides à volonté et leurs attaques ne sont pas arrêtées par les armures. Ils se déplacent toujours en silence.

Télépathie (Sur). Les gardiens communiquent par télépathie avec toutes les créatures présentes dans un rayon de 30 mètres et possédant un langage.

Particularités de gardien. Un gardien doit demeurer dans un périmètre de 15 mètres autour du croisement qu'il protège.

Mage spectral

(archétype)

Le mage-spectral est un jeteur de sorts profane mort-vivant auquel la magie a donné sa non-vie, quelquefois à sa demande, quelquefois malgré lui. Intangible et montrant de grandes difficultés à interagir avec le monde matériel, un mage spectral conserve toutes les capacités dont il disposait de son vivant et les utilise pour punir ceux qui font affront à son existence de mort-vivant.

Il reste physiquement très semblable à ce qu'il était de son vivant et toute personne l'ayant côtoyé le reconnaîtra immédiatement. Son visage porte les stigmates de la non-vie, ainsi que des marques de fatigue et de souffrance. Sa forme intangible semble porter les mêmes objets magiques que la créature possédait lorsqu'elle a perdu la vie, mais, en réalité, il ne s'agit pas de véritables objets.

Les mages spectraux peuvent être créés à l'aide du sort *création de mort-vivant dominant*, s'il est lancé par un prêtre de niveau 16 au moins.

Illustration de Carl Critchlow

création d'un mage spectral

Le terme de « mage spectral » est un archétype qui peut s'appliquer à tout lanceur de sorts profane (« le personnage »). Le type de créature passe à « mort-vivant (intangible) ». Elle conserve les mêmes statistiques et caractéristiques que celles du personnage, à quelques exceptions près, énumérées ci-dessous.

DV. Augmente à d12.

Vitesse de déplacement. 9 m, vol 9 m (bonne).

CA. Comme toutes les créatures intangibles, un mage spectral possède un bonus de parade égal à son bonus de Charisme (minimum +1).

Un mage spectral

Attaque. Le mage spectral ne peut effectuer d'attaque physique normale mais, à la place, bénéficie d'une attaque de contact intangible à son bonus d'attaque de base habituel, plus son modificateur de Dextérité.

Dégâts. L'attaque de contact intangible d'un mage spectral n'inflige aucun dégât, mais cause une paralysie (voir plus loin).

Attaques spéciales. Un mage spectral conserve toutes les attaques spéciales du personnage (à l'exception de celles qui ne peuvent être effectuées par des êtres intangibles, telles que la lutte) et possède un contact intangible paralysant. Les sauvegardes ont un DD de 10 +1/2 DV du mage spectral + modificateur de Charisme du mage spectral.

Paralysie (*Sur*) : une créature touchée par un mage spectral doit effectuer un jet de Vigueur pour éviter d'être paralysée pendant un nombre de rounds égal au DV du mage spectral.

Particularités : un mage spectral conserve toutes les particularités du personnage (à l'exception de celles qui ne peuvent être utilisées par des êtres intangibles), ainsi que celles qui sont énumérées ci-dessous, et bénéficie de celles liées aux morts-vivants (intangibles).

Affinité avec les possessions (*Sur*). Un mage spectral possède un lien magique avec les objets qu'il portait lorsqu'il est mort. Il peut en percevoir l'emplacement exact par une action simple. La plupart des mages spectraux recherchent et conservent leurs possessions matérielles, avec une paranoïa manifeste.

Aura surnaturelle (*Sur*). Qu'ils soient sauvages ou domestiques, les animaux perçoivent la présence surnaturelle d'un mage spectral à une distance pouvant aller jusqu'à 9 mètres. Ils ne s'approcheront pas plus près de leur plein gré et paniqueront si on les y force ; ils resteront dans un état de panique tant qu'ils demeureront dans ce périmètre.

Folie (*Ext*). À chaque fois qu'un mage spectral prend part à un affrontement, il doit tenter un jet de Volonté (DD 15). S'il échoue, il devient fou 1d4 rounds plus tard, le traumatisme du combat le poussant à bout. Cette folie s'exprime exactement de la même manière que le sort de *confusion* et dure 10 rounds.

Manipulation tangible (*Sur*). Un mage spectral peut effectuer une manipulation d'objets matériels par une action simple. Sa capacité à manipuler des objets est limitée à ce qui peut être accompli à l'aide d'un sort de *manipulation à distance*. Ceci permet au mage spectral d'utiliser des ingrédients matériels pour ses sorts et de tourner les pages de son livre de sorts afin de les préparer. Le mage spectral ayant besoin d'être en contact avec l'objet pour tirer profit de cette aptitude, il doit toucher les ingrédients qu'il souhaite employer pour lancer les sorts qui les nécessitent. Ceci permet également au mage spectral de faire usage d'objets magiques qui n'ont pas besoin d'être portés pour fonctionner.

Résistance au renvoi des morts-vivants (*Ext*) : un mage spectral possède une Résistance au renvoi des morts-vivants de +2.

Caractéristiques. Comme tous les morts-vivants (intangibles), les mages spectraux sont dénués de scores de Force ou de Constitution.

Compétences. Un mage spectral bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les jets de compétences de Discrétion, Intimidation et Sens de l'orientation. Ses autres compétences sont identiques à celles du personnage.

Dons : les mages spectraux bénéficient de Attaques réflexes, Combat en aveugle, Science de l'initiative et Vigilance, en supposant que le personnage ne possédait pas déjà ces dons.

Climat/terrain. Identiques à ceux du personnage et souterrain.

Organisation sociale. Solitaire ou gang (2-5)

Facteur de puissance. Identique à celui du personnage +2.

Trésor. Identique à celui du personnage.

Alignement. Toujours mauvais.

Progression. Un mage spectral ne peut progresser en niveau de classe, mais peut bénéficier d'autant de DV supplémentaires que son niveau de classe d'origine (avec une progression de mort-vivant).

Exemple de mage spectral

Pour cet exemple, nous avons utilisé un magicien humain de niveau 5 comme créature de base.

Mage spectral
Mort-vivant de taille M (intangible)
DV : 5d12 (32 pv)
Initiative : +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 9 m, vol 9 m (bonne)
CA : 13 (contact 13, pris au dépourvu 11)
Attaque : contact intangible (+4 corps à corps)
Dégâts : contact intangible paralysie
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : paralysie, sorts
Particularités : mort-vivant, intangible, manipulation tangible, affinité avec les possessions, folie, résistance au renvoi des morts-vivants +2, aura surnaturelle
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +1, Vol +5
Caractéristiques : For —, Dex 14, Con —, Int 16, Sag 12, Cha 13
Compétences : Alchimie +7, Concentration +9, Connaissance des sorts +11, Connaissances (mystères) +7, Détection +3, Diplomatie +3, Discrétion +9, Fouille +5, Intimidation +11, Perception auditive +2, Sens de l'orientation +9
Dons : Attaques réflexe, Combat en aveugle, École renforcée (Évocation), École supérieure (Évocation), Écriture de parchemin, Efficacité des sorts accrue, Science de l'initiative, Réflexes surhumains, Vigilance

Climat/terrain : terre ferme, souterrain
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 7
Trésor : comme le personnage
Alignement : neutre mauvais
Progression : 6-10 DV (taille M)

combat

Les jets de Vigueur contre la paralysie causée par ce mage spectral ont un DD de 13.

Possessions : parchemin de *toile d'araignée*, parchemin de *confusion*, 2 parchemins de *boule de feu*, potion de *soins modérés*, potion de *soins importants*, *bracelets d'armure +1*, *cape de résistance +1*. Parce qu'elle est intangible, elle ne peut se servir de sa cape, de ses bracelets ou de ses potions.

Sorts préparés (4/4/3/1 ; DD 13 + niveau de sort ou 17 + niveau de sort pour les évocations) : 0 — *choc électrique**, *détection de la magie*, *illumination*, *lumières dansantes* ; 1er — *endurance aux énergies destructrices*, *image silencieuse*, *projectile magique*, *sommeil* ; 2e — *bélier***, *incinérateur d'Aganazzar**, *toile d'araignée* ; 3e — *nuage nauséabond*.

Grimoire : 0 — tous les sorts du *Manuel des Joueurs* plus *choc électrique** ; 1er — *armure de mage**, *disque flottant de Tenser*, *endurance aux énergies destructrices*, *escalade d'araignée*, *feuille morte*, *identification*, *image silencieuse*, *projectile magique*, *sommeil* ; 2e — *bélier***, *flamme éternelle*, *grâce féline*, *incinérateur d'Aganazzar**, *poussière scintillante*, *toile d'araignée* ; 3e — *boule de feu*, *convocation de monstres III*, *dissipation de la magie*, *nuage nauséabond*.

* Indique un sort présenté dans cet ouvrage.

** Indique un sort présenté dans *Les Royaumes Oubliés*.

Le Magister (archétype)

Le Magister est le mage élu par les divinités de la magie dans le but d'encourager un usage toujours plus grand de la magie à Faerûn et pour promouvoir son accessibilité et son utilité.

Le Magister vit généralement en reclus, s'épargnant la publicité et un contact actif avec les autres êtres de pouvoir dans le monde. Cette situation n'est pas due à une quelconque malédiction ou à une attitude menaçante de la part du Magister, mais plutôt au fait que bon nombre de mages pensent que ce poste s'acquiert aussi par le meurtre de son prédécesseur, ce qui oblige le Magister à défendre régulièrement sa place dans d'inutiles batailles de sorts.

Il ne porte aucun signe distinctif ou marque significative indiquant que son statut est tout autre que celui d'un simple mage.

La plupart pensent que l'on devient Magister en assassinant celui qui occupe le poste. Bien que jadis, il fût effectivement détrôné à l'issue d'un combat avec un autre mage, Azouth a depuis pris des mesures pour modifier le mode de sélection, sensible au fait que cette méthode était par trop radicale et que trop de Magisters de talent avaient été perdus par l'avidité de leurs rivaux. A présent, c'est l'Élu d'Azouth qui nomme les Magisters et l'un d'entre eux est sélectionné par le Seigneur des sorts lui-même pour incarner le champion de la magie.

Si un Magister est tué au combat par un autre, il est rare à présent qu'Azouth laisse le titre revenir au vainqueur. Toutefois, si un individu venait trouver un Magister et le défiait en duel de mages inoffensif afin de prouver ses compétences en lancer de sorts et sa capacité à localiser le Magister en dépit des mesures de protection qu'il a prises, Azouth en serait impressionné et pourrait récompenser le mage, quelle que soit l'issue de la bataille. Pleins de ressources, plusieurs de ces personnages ont été promus au rang d'Élu d'Azouth au fil des siècles.

Ni les morts-vivants, ni ceux qui sont possédés par une entité divine ne peuvent prétendre au titre de Magister. Les duels de mages auquel le Magister participe suivent les mêmes règles que les duels ordinaires, à l'exception près que des tiers ne peuvent en aucun cas interférer, la magie d'Azouth y veillant efficacement.

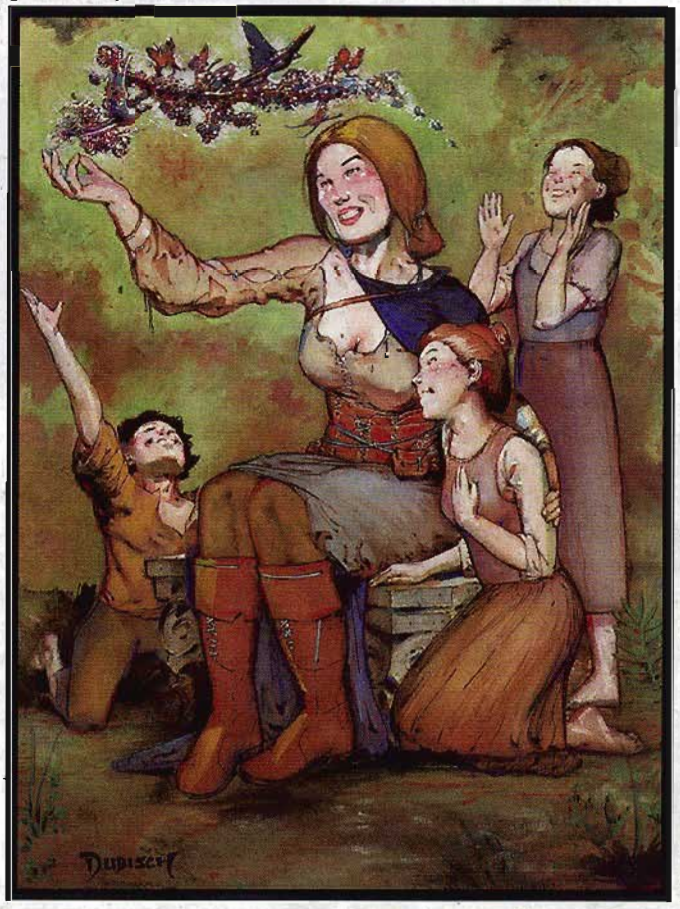
Le titre de Magister n'est porté que par une personne à la fois. S'il quitte ses fonctions (que ce soit de son propre chef ou à la suite

d'un duel de sorts inoffensif), le Magister sortant peut continuer de servir les divinités de la magie d'une autre manière, comme en se transformant en objet magique doué de sensibilité ou en renaissant dans le corps d'un surdoué de la magie. Certains choisissent de rejoindre les rangs des Élus d'Azouth.

Au moment où une personne accepte le pouvoir de Magister, tous les être capables de lancer des sorts profanes sentent un frisson agiter la Toile et savent aussitôt que la fonction a changé de mains, bien qu'ils ne puissent connaître par ce biais l'identité du nouvel élu. Dans tous les temples de Mystra, d'Azouth et de Savras, le symbole du Magister apparaît simultanément, puis devient le sceau de la personne qui prend ses fonctions. Cette apparition s'évanouit au bout de 10 minutes. Par la volonté de Mystra, son clergé ne peut refuser de révéler l'identité du nouveau Magister en échange d'un versement convenable (en général, l'équivalent de 10 000 po en objets magiques). On ne peut refuser au Magister la guérison ou le gîte dans un temple d'Azouth, de Mystra ou de Savras.

Du fait de son accès à des siècles de connaissances magiques amassées par ses prédécesseurs, de même qu'aux sorts entretenus par les divinités de la magie, supposez que le livre de sorts du Magister contient tous les sorts d'ensorceleur/ magicien du *Manuel des Joueur* et de l'univers de campagne des *Royaumes Oubliés*. En outre, le Magister conserve un accès privilégié à de nombreux sorts rares, dont ceux qui sont souvent en rapport avec un mage particulier ou une organisation magique. Le Magister ne fait partager la connaissance de ces sorts rares que lorsqu'il en reçoit la permission expresse par le concepteur du sort en personne.

Illustration de Michael Dubisch



Le Magister

création de magister

Le personnage de Magister est un archétype qui peut s'appliquer à n'importe quel lanceur de sorts profanes (désigné ci-après par le mot « personnage »). Il s'approprie toutes les statistiques et caractéristiques du personnage, sauf celles mentionnées ici. Les ensorceleurs et les magiciens spécialisés sont rarement promus au rang de Magister, car ils sont limités dans le volume et la diversité de magie qu'ils sont capables d'apprendre (l'ensorceleur, plus que le magicien spécialisé).

Particularités. Le Magister conserve toutes les particularités du personnage et bénéficie en plus des suivantes.

Affinité du nom (*Sur*). Le Magister peut entendre son nom ou le titre de Magister lorsqu'il est prononcé, où que ce soit dans le monde, plus les neuf mots qui suivent. Il perçoit également la direction et la distance à laquelle se trouve celui qui a parlé. Assimilez cette caractéristique à un effet de divination de 9e niveau.

Bouclier de Mystra (*Ext*). Le Magister est immunisé contre tous les sorts et effets d'enchantement, les psioniques, et bénéficie d'un bonus sacré de +2 sur ses jets de sauvegarde contre tous les effets magiques.

Cession de sorts (*Mag*). Identique à *transfert de sorts*, à la différence près que le Magister peut imprégner sa cible de n'importe quel sort qu'il a préparé (ou qu'il connaît, s'il s'agit d'un ensorceleur). Cette caractéristique coûte au Magister de manière permanente 1 point de vie à chaque utilisation.

Écoles renforcées (*Sur*). Le Magister lance tous les sorts comme s'il était doté du don École renforcée pour toutes.

Épuration des sorts (*Sur*). Lorsque le personnage devient Magister, toutes les malédictions, tous les charmes, tous les autres sorts et effets existants lui ayant été lancés par des tiers se dissipent. Le nouveau Magister bénéficie également d'une *téléportation* immédiate en lieu sûr où il peut rester sans risque pendant au maximum de quinze jours et en apprendre un peu plus sur les devoirs liés à sa charge. Il est protégé par une résistance aux sorts de 50 et un sort de *protection de fer majeure*, mais ces précautions se dissipent respectivement au bout de 1d4+3 mois et neuf jours.

Esprit impénétrable (*Sur*) : le Magister est constamment protégé par un sort d'*esprit impénétrable* à intensité augmentée au 10e niveau.

Générosité de la magie (*Sur*). Le Magister étant chargé de promouvoir et d'accroître l'utilisation de la magie dans le monde, à chaque fois qu'il donne un objet magique de sa fabrication ou apprend un nouveau sort à quelqu'un, il remporte un nombre de PX égal à 1/2 du coût en XP de cet objet (considérez que l'enseignement d'un sort équivaut au don du parchemin contenant ce sort). Ce bonus n'est pas alloué quand les objets ou les sorts détruisent ou se nourrissent de la magie (tels que *dissipation de la magie*, *champ de transformation d'énergie* ou *disjonction de Mordenkainen*). Bon

nombre de Magisters se sont créé un patrimoine à transmettre en entassant des livres de sorts ou des objets magiques dans des caches où ceux qui possèdent un potentiel de grande magie les trouveront.

Immunité contre les sorts (*Sur*) : le Magister est immunisé contre un sort de chaque niveau partant du 1er et allant jusqu'au 9e comme s'il bénéficiait d'un sort d'*immunité contre les sorts*. Les sorts sont choisis lorsque le Magister prend ses fonctions et ne peuvent être modifiés par la suite. Il est également immunisé contre toutes les formes d'écriture magique (telles que *glyphe de garde, runes explosives, sceau du serpent et symbole*) et sa présence n'en déclenche pas les effets.

Le sceau du Magister (*Sur*). Comme presque tous les autres puissants mages, le Magister possède un sceau personnel, mais peut également faire usage de celui de sa fonction. Toute autre créature utilisant le sceau du Magister de manière permanente (ce qui n'inclut pas le fait de le dessiner en l'air ou dans le sable) doit réaliser deux jets de Volonté (DD 25 chacun) pour contrer un sort de *cécité* et un autre de *débilité* (l'un après l'autre), qui dureront une dizaine.

Pas du Magister (*Sur*). Le Magister est capable de traverser toute barrière magique inférieure ou égale au 6e niveau comme si elle n'existait pas. Cette action ne détruit pas pour autant la barrière : le Magister se contente de passer au travers.

Pouvoirs magiques. feuille morte (automatique), *lecture de la magie, lévitation, vision lucide* — à volonté ; 6/jour — *marche sur l'onde, porte dimensionnelle*. Un Magister peut également lancer un sort de chaque niveau du 1er au 9e en tant que pouvoir magique une fois par jour ; ces sorts sont sélectionnés lorsqu'il prend ses fonctions et ne peuvent être modifiés par la suite.

Préparation rapide (*Sur*). Le Magister n'a besoin que de 10 minutes pour préparer ses sorts, au lieu d'une heure.

Résistance à la magie 20.

Vision de mage (*Ext*). Le lien du Magister avec la Toile lui permet de percevoir l'emplacement de zones de magie sauvage ou morte, les incantations de sorts, les *portails* et les effets des sorts en cours dans un rayon de 18 mètres. Cette perception est automatique et ne nécessite aucune concentration. Elle fonctionne même quand le Magister est inconscient (le réveillant si une nouveauté vient perturber la portée de sa *vision de mage*).

Compétences. Puisqu'il peut mentalement puiser dans le lien qu'il entretient avec l'accumulation de connaissances amassée par les divinités de la magie, le Magister bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 sur tous les jets de Connaissances (mystères) et de Connaissance de la magie.

Climat/terrain. Identiques à ceux du personnage.

Organisation sociale. Identique à celle du personnage.

Facteur de puissance. Identique à celui du personnage +4. Le Magister est un adversaire puissant soutenu par la magie de plusieurs divinités.

Trésor. Identique à celui du personnage.

Alignement. Identique à celui du personnage.

Progression. Identique à celui du personnage.

Illustration de Rob Lazzaretti

Le sceau du Magister

exemple de magister

Jusqu'à il y a peu encore, Talatha Vaerovree était une magicienne sans grande réputation originaire d'Innarlith, la cité qui s'étend sur les rives les plus orientales du Lac de vapeur. Bien que très cultivée en Art, elle suivit une voie paisible, ses loisirs consistant en de longues promenades dans les collines et les vallées avoisinantes. Elle étudiait l'Art en solitaire. Bien qu'elle ne s'en rendît pas compte, elle était dotée d'une certaine aisance dans la manipulation magique. Lorsque Onlagar Blurnwood, son mentor, mourut d'une longue maladie, elle se mit à étudier seule, consciente que les résultats auxquels elle parvenait étaient remarquables.

Elle finit par attirer l'attention d'Azouth et de Mystra et, lorsque le moment de nommer un nouveau Magister vint, ils tombèrent d'accord sur le fait que l'Art serait servi au mieux par un être tel que Talatha. Au même moment, sur l'ordre de Mystra, Azouth fit en sorte que les magiciens et les ensorceleurs comprennent que les conditions pour devenir Magister avaient changé. Cette décision a rendu la vie de Talatha plus douce, bien que certains lanceurs de sorts ne croient pas un mot des annonces faites par les prêtres d'Azouth et cherchent à défier Talatha en duel de mages. Jusqu'à présent, sa maîtrise de l'Art s'est montrée bien supérieure à la leur, mais elle ne goûte pas de telles confrontations et souhaiterait qu'on la laisse tranquille.

Elle passe ses journées à parcourir les Royaumes, enseignant l'Art à ceux qui le désirent. Elle a vu les merveilles d'Halruaa, conversé avec quelques grands mages du nord et été témoin de

tout ce qu'elle rêvait. Elle a beaucoup appris du monde qui l'entoure, mais elle serait la première à admettre qu'elle en a encore autant à apprendre. Où qu'elle aille, elle donne l'impression aux gens qu'ils viennent de croiser un être béni des dieux. Et en effet, c'est le cas.

Talatha Vaerovree d'Innarlith : humain femelle Mag 17/Acm 3 ; FP 24 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 20d4+40 ; pv 97 ; Init +7 ; VD 9 m ; CA 18 (contact 18, pris au dépourvu 15) ; Att *dague* +2 (+13 corps à corps, 1d4+4/19-20) ou sort (+11 attaque de contact au corps à corps ou +12 attaque au contact à distance, selon le sort) ; AS pouvoirs magiques ; Part caractéristiques d'archimage, caractéristiques de Magister ; AL NB ; JS (contre des sorts, ajouter +2 dûs au bouclier de Mystra) Réf +9, Vig +8, Vol +16 ; For 15, Dex 17, Con 15, Int 22, Sag 17, Cha 16.

Compétences et dons : Alchimie +16, Concentration +20, Connaissance de la magie +36, Connaissances (mystères) +36, Connaissances (religion) +11, Détection +9, Diplomatie +13, Natation +6, Perception auditive +9, Profession (cuisinier) +9, Psychologie +8, Représentation +6 (au gré du MD), Sens de l'orientation +8, Scrutation +24 ; Contresort amélioré, Création d'objets merveilleux, Écriture de parchemin, Efficacité des sorts accrue, Incantation rapide, Incantation silencieuse, Maîtrise des sorts (*analyse d'enchantement, changement de plan, disjonction de Mordenkainen, dissipation suprême, protection contre les sorts, téléportation sans erreur*), Préparation de potions, Quintessence des sorts, Science de l'initiative, Vigilance, Prodige magique (magicien).

Particularités : caractéristiques de Magister – générosité de la magie ; bouclier de Mystra ; vision de mage ; pouvoirs magiques (1/jour chacun) : *projectile magique, détection de pensées, dissipation de la magie, création mineure, téléportation, prévoyance, souhait limité, symbole, emprisonnement ; esprit impénétrable ; immunité aux sorts : projectile magique, toile d'araignée, boule de feu, tempête de grêle, possession, pétrification, souhait limité, dédale, animation suspendue* ; *pas du Magister* ; Écoles renforcées ; cession de sorts affinité du nom ; le sceau du Magister ; préparation rapide ; RM 20 ; bonus de circonstance de +10 sur les jets de Connaissances (mystères) et de Connaissance de la magie. Caractéristiques d'archimage – puissance magique +1, maîtrise de contresort, maîtrise de formation.

Possessions : anneau de protection +5, anneau de régénération, dague +2, sceptre de l'orage.

Sorts préparés (4/6/6/6/5/5/5/5/4/4 ; DD 20 + niveau de sort) : 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, prestidigitation, réparation* ; 1er — *armure de mage, compréhension des langages, couleurs dansantes, endurance aux énergies destructrices, pattes d'araignées, projectile magique* ; 2e — *détection de l'invisibilité, détection de la pensée, force de taureau, lumière du jour, protection contre les projectiles, sphère de feu* ; 3e — *boule de feu, don des langues, éclair, immobilisation de personne, respiration aquatique, vol* ; 4e — *globe d'invulnérabilité partielle, métamorphose provoquée, mur de feu, tempête de grêle, tentacules noirs d'Evard* ; 5e — *cône de froid, débilité, immobilisation de monstre, mur de force, téléportation* ; 6e — *analyse d'enchantement, dissipation suprême, éclair multiple, mauvais œil, projection d'image* ; 7e — *bannissement, épée de Mordenkainen, mot de pouvoir étourdissant, téléportation sans erreur, vision* ; 8e — *dédale, métamorphose universelle, protection contre les sorts, symbole* ; 9e — *arrêt du temps, changement de forme, convocation de monstres IX, disjonction de Mordenkainen.*

Grimoire : tous les sorts d'ensorceleur ou de magicien de tous niveaux.

Rejeton des cryptes

(archétype)

Un rejeton des cryptes est une sorte de mort-vivant créé au moment où une personne désespérée fait appel au sort de *non-vie après la mort* pour éviter de disparaître complètement. En général, ces êtres sont à la recherche de celui qui les a fait passer de vie à trépas et, une fois qu'ils l'ont trouvé, cessent leurs activités (bien que ceux qui ont accès à une magie puissante comme celle de *résurrection* puissent souhaiter revenir à la vie).

Un rejeton des cryptes ressemble à ce qu'il était de son vivant, à la différence près que sa peau a pris une couleur gris pâle et que son regard mauvais est cerné de rouge. Il porte encore les stigmates des blessures qui ont causé sa mort, quoique des vêtements les cachent souvent. Ces plaies cicatrisent si le rejeton des cryptes est guéri par son exposition à une énergie négative.

On peut aussi créer un rejeton des cryptes à partir d'un cadavre, grâce au sort de *création de mort-vivant dominant*, lancé par un prêtre de niveau 18 au minimum.

Création d'un rejeton des cryptes

L'état de « rejeton des cryptes » peut être imposé à toute créature vivante (ci-après « créature de base »). La créature de base prend alors le statut de « mort-vivant ». Elle conserve toutes les statistiques et les caractéristiques de la créature de base, à l'exception de celles qui sont mentionnées ci-dessous.

DV. Deviennent des d12.

CA. Un rejeton des cryptes bénéficie d'un bonus d'armure naturelle (voir la table plus loin). Si la créature de base possédait déjà une armure naturelle, appliquez-lui la valeur la plus élevée.

DV	Armure naturelle
1-4	+1
5-8	+2
9-12	+3
13-16	+4
17+	+5

Particularités. Le rejeton des cryptes conserve toutes les particularités de la créature de base, ainsi que celles qui sont énumérées ci-dessous, et celles qui vont de paire avec le statut de mort-vivant.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). Un rejeton des cryptes possède une résistance au renvoi des morts-vivants de +2.

Caractéristiques. En tant que mort-vivant, un rejeton des cryptes n'a pas de valeur de Constitution.

Compétences. Un rejeton des cryptes bénéficie d'un bonus racial de +4 sur les jets d'Intimidation. Outre cette spécificité, ses compétences sont identiques à celles de la créature de base.

Climat/terrain. Identique à ceux de la créature de base.

Organisation sociale. Identique à celle de la créature de base

Facteur de puissance. Identique à celui de la créature de base +1

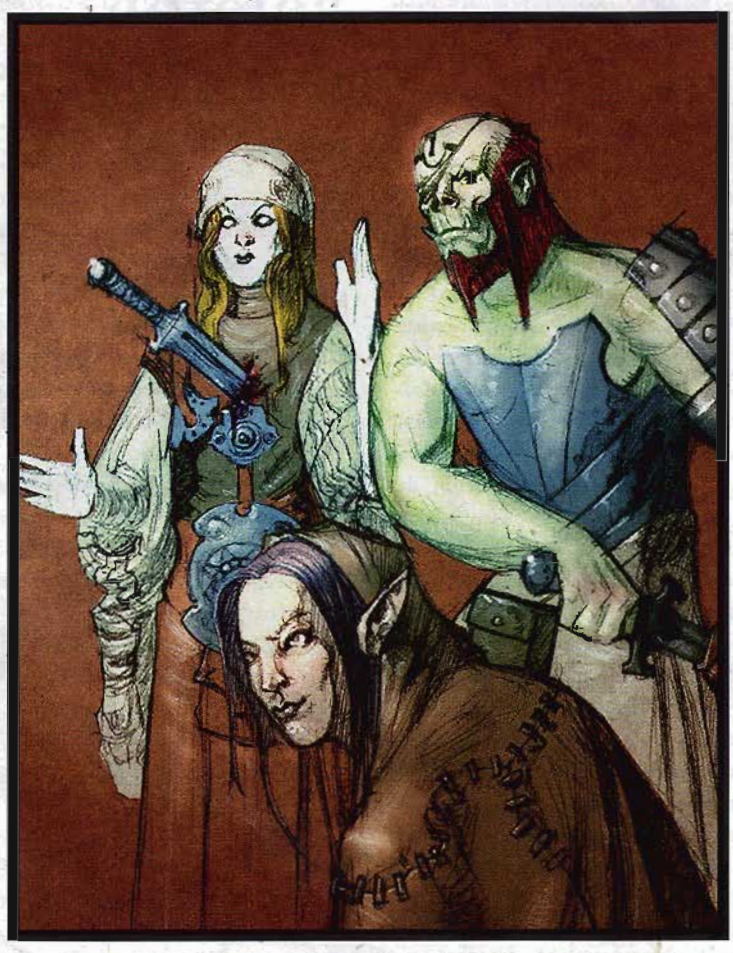
Trésor. Identique à celui de la créature de base

Alignement. Généralement mauvais. Rares sont les êtres non mauvais prêts à se soumettre à un sort de *non-vie après la mort* ou à devenir un mort-vivant

Progression. Par classe de personnage

exemple de rejeton des cryptes

Pour cet exemple, nous avons utilisé un guerrier demi-orque de niveau 8 comme créature de base.



Un groupe de rejetons des cryptes

Rejeton des cryptes
Mort-vivant de taille M
DV : 8d12 (52 pv)
Initiative : +7 (Dex+1, Racé +2, Science de l'initiative +4)
Vitesse de déplacement : 6 mètres
CA : 21 (toucher 11, pris au dépourvu 20)
Attaque : *grande hache +1* (+14/+9 corps à corps) ; arc court de maître (+10/+5 distance)
Dégâts : *grande hache +1* 1d12+9 ; arc court de maître 1d6
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m.
Attaque spéciale : —
Particularités : vision dans le noir, particularités de mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants +2
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +7, Vol +4
Caractéristiques : For 18, Dex 13, Con —, Int 10, Sag 13, Cha 6
Compétences : Artisanat (fabrication d'armure) +2, Détection +2, Dressage +0, Équitation +4, Escalade +10, Intimidation +0, Natation +6, Saut +10
Dons : Arme de prédilection (grande hache), Arme en main, Attaque en puissance, Enchaînement, Racé, Science de l'initiative, Science du critique (grande hache), Spécialisation martiale (grande hache)

Climat/terrain : terre ferme, souterrain
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 9
Trésor : identique à celui du personnage
Alignement : chaotique mauvais
Progression : par classe de personnage

combat

Mort-vivant. immunisé contre les effets d'influence mentale, du poison, du sommeil, de la paralysie, de l'étourdissement et de la maladie. Non sujet au coups critiques, dégâts temporaires, dégâts aux caractéristiques, absorption d'énergie et non susceptible de mourir à la suite de dégâts trop importants.

Possessions : crevice +2, grande hache +1, amulette d'ambre de la vermine (très grand mille-pattes monstrueux), *cape de résistance* +1, *plume de Quaal* (oiseau), arc court de maître, 20 flèches.

scalamagdrion

Dragon de taille G
DV : 10d12+30 (95 pv)
Initiative : +2 (Dex)
Vitesse de déplacement : 4,5 m, vol 12 m (mauvaise)
CA : 19 (+1 taille, +2 Dex, +8 naturelle)
Attaque : morsure (+13 corps à corps), 2 griffes (+8 corps à corps), 2 ailes (+8 corps à corps)
Dégâts : morsure 2d6+4, griffe 1d8+2, aile 1d6+2
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/3 m
Attaque spéciale : éventration (2d8+6)

Illustration de Carl Critchlow

Particularités : immunité au froid, immunité au feu, silence, renvoi des sorts
Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +10, Vol +8
Caractéristiques : For 19, Dex 14, Con 16, Int 9, Sag 12, Cha 9
Compétences : Connaissances (mystères) +9, Déplacement silencieux +12, Détection +13, Escalade +14, Perception auditive +13
Dons : Attaques réflexe, Vigilance

Climat/terrain : tout souterrain froid
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 7
Trésor : normal (x2)
Alignement : généralement neutre
Progression : 11-18 DV (taille G), 19-26 DV (taille TG)

Le scalamagdrion est une grande créature argentée aux faux airs de dragon et disposant de qualités antimagiques non négligeables. Le scalamagdrion de 3,60 m de long arbore des écailles grises et des yeux verts, ainsi que des ailes trapues et une longue queue préhensile recouverte de piquants osseux. À première vue, on peut parfois le confondre avec un jeune dragon d'argent.

Les scalamagdrions parlent le draconique ainsi qu'un silencieux langage secret qui leur est propre. Celui-ci passe par des mouvements de gueule, d'ailes et de griffes : c'est en quelque sorte le langage des signes draconique.

Illustration de Carl Critchlow

Un scalamagdrion

combat

Les scalamagdrions sont peu sujets à la crainte, car ils sont agressifs par nature. S'ils gardent activement un ouvrage magique (voir Société, plus bas), ils se lanceront sans hésiter dans l'affrontement, préférant régler leur compte aux combattants et spécialistes du corps à corps en premier lieu et comptant sur leurs aptitudes au renvoi des sorts pour les protéger contre les attaques magiques dans l'intervalle.

Éventration (Ext). Si un scalamagdrion frappe de ses deux griffes, il saisit le corps de son adversaire et en déchire les chairs. Cette attaque inflige automatiquement des dégâts supplémentaires de 2d6+6.

Immunités (Ext). Les scalamagdrions sont immunisés contre le feu et le froid.

Renvoi des sorts (Sur). Cette caractéristique duplique en permanence les effets du sort du même nom prenant le scalamagdrion pour cible. Contrairement au même sort, en revanche, la capacité au renvoi des sorts du scalamagdrion est illimitée (le renvoi des sorts ne parvient jamais à son terme).

Silence (Sur). Ce pouvoir duplique en permanence les effets du sort du même nom, appliqué au scalamagdrion. Celui-ci peut réprimer cette aptitude à volonté.

société

L'existence des scalamagdrions a d'abord été révélée dans un ouvrage magique intitulé le *Scalamagdrion*. Parmi les nombreux sorts décrits dans le livre se trouvait une unique illustration d'une créature ressemblant à un dragon. Il s'agissait d'un scalamagdrion et, si on observait bien, la créature représentée se mettait à bouger. En réalité, la page qui contenait le dessin était un *portail* menant au plan ou au site où résident les scalamagdrions. Si on en croit la légende, tout usage non autorisé de l'ouvrage en question convoque le scalamagdrion de garde. L'établissement d'un contact avec lui dans le but de s'assurer ses services de gardien est un secret dont peu connaissent la teneur.

Ceux qui font appel aux vertus conservatrices de cette créature la nomment parfois « le gardien de l'ouvrage ». Lorsqu'ils cessent de poursuivre les voleurs de livres en puissance, les scalamagdrions résident dans des réseaux de cavernes, peut-être situées sous le Grand glacier, mais peut-être aussi dans un espace extradimensionnel distinct. Pendant son office en tant que gardien des ouvrages, seul le scalamagdrion a le pouvoir d'activer son *portail* personnel à l'intérieur du livre qui y est lié ; en d'autres circonstances, l'illustration reste on ne peut plus normale. Le scalamagdrion qui parvient à décourager un voleur de livres ramènera le butin de sa victoire avec lui par le *portail*.

Tyrannœil, tyrannorbe

Aberration de taille M
DV : 4d8+4 (22 pv)
Initiative : +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 1,50 m, vol 9 m (bonne)
CA : 19 (+2 Dex, +7 naturelle)
Attaque : rayons (+ 5 contact à distance), morsure (-2 corps à corps)
Dégâts : morsure 1d4
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaque spéciale : rayons
Particularités : télépathie, vision à 360°, renvoi des sorts, création de nourriture et d'eau, vol, changement de plan, RM 15
Jet de sauvegarde : Réf +1, Vig +2, Vol +7
Caractéristiques : For 10, Dex 14, Con 12, Int 15, Sag 17, Cha 15

Compétences : Connaissances (mystères) +9, Détection +16, Fouille +13, Intimidation +6, Perception auditive +9, Psychologie +10
Dons : Science de l'initiative, Vigilance

Climat/terrain : terre ferme, souterrain
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 6
Trésor : normaux (x3)
Alignement : généralement loyal neutre
Progression : 5-8 DV (taille M), 9-16 DV (taille G)

Cousins des tyrannœils, quoique de plus petite taille, les tyrannorbes sont le plus souvent invoqués pour garder des trésors. Leurs pouvoirs sont moins agressifs que ceux des tyrannœils, mais plus adaptés à leur tâche et il leur est possible d'effectuer des voyages planaires, bien que limités.

Comme son cousin le tyrannœil, le tyrannorbe est une créature flottante de forme sphérique dotée d'un grand œil central, de plusieurs pédoncules de plus petite taille et d'une grande bouche pleine de dents. Toutefois, il n'est pourvu que de quatre pédoncules et son œil central reflète la magie au lieu de l'annihiler. Son corps n'est pas aussi bien protégé que celui de son cousin, mais il compense cette relative faiblesse par une agilité supérieure et une réaction plus rapide à la menace.

Le tyrannorbe, cousin du tyrannœil

Le tyrannorbe ne se montre pas nécessairement malveillant et peut même adopter une attitude amicale envers ceux qui viennent à lui avec des intentions pacifiques. Cependant, sa priorité est de protéger son trésor et il fera tout ce qui est en son pouvoir pour s'acquitter de cette mission. Si, d'une manière ou d'une autre, il faillit à son rôle et se le fait voler, il disparaîtra à jamais (en général, en rejoignant un autre plan).

Les tyrannorbes comprennent la langue des tyrannœils et le commun mais préfèrent employer la télépathie.

combat

Les tyrannorbes sont de nature passive et attaquent rarement en premier, sauf si les objets de valeur qu'ils protègent sont en danger. Même dans ce cas, ils vont d'abord tenter de convaincre leur adversaire de déguerpir. Ils n'abandonneront leur poste que s'ils meurent ou sont frappés de cécité.

Changement de plan (Sur). S'il est aveuglé, un tyrannorbe n'est plus capable de protéger son trésor et s'enfuira sur un autre plan pour se remettre. Cette capacité est comparable au sort de *changement de plan* à la différence près qu'elle ne s'applique qu'au tyrannorbe. La créature ne reviendra qu'une fois ses yeux guéris.

Création de nourriture et d'eau (Sur). En guise d'action durant un tour, le tyrannorbe peut faire appel à ses quatre pédoncules pour *créer de la nourriture et de l'eau*, exactement comme par le biais du sort du même nom, faisant ainsi apparaître des rations suffisantes pour rassasier huit créatures de taille M.

Rayons (Sur). Trois sur les quatre petits yeux dont ils sont pourvus ont la capacité d'émettre un rayon magique une fois par tour, même lorsque le tyrannorbe est simultanément en train d'attaquer physiquement ou de se déplacer à sa vitesse maximale. La créature peut diriger ses rayons dans toutes les directions possibles. La capacité magique du quatrième œil ne sert pas dans le cadre d'un combat (voir plus loin).

Les effets engendrés par les rayons émis par les yeux sont comparables à ceux d'un sort lancé par un ensorceleur de niveau 13, mais sont conditionnés par les règles relatives aux rayons (voir Choisir sa cible, page 148 du *Guide du joueur*). Chaque rayon porte jusqu'à une distance de 45 mètres.

Blessure grave. Cette capacité fonctionne de la même manière que le sort homonyme, infligeant 3d8+13 points de dégâts (jet de Volonté (DD 16), 1/2 dégâts). Le tyrannorbe préfère ne faire appel à ce type de défense qu'en dernier recours.

Immobilisation de monstre. Effets comparables à ceux du sort homonyme (jet de Volonté (DD 17), annule). Les tyrannorbes n'y font appel que si leur tentative de *suggestion* échoue.

Suggestion. Effets comparables à ceux du sort homonyme (jet de Volonté (DD 17), annule), l'activité suggérée étant toujours de « quitter les lieux pacifiquement ». C'est le type de défense qu'adoptera le tyrannorbe de prime abord, ne s'en remettant à des comportements plus agressifs que si cette tentative échoue.

Renvoi des sorts (Sur) : L'œil central d'un tyrannorbe produit en continu un renvoi des sorts sur une aire conique de 45 mètres de long droit devant. Pour le reste, il provoque les mêmes effets qu'un renvoi des sorts lancé par un ensorceleur de niveau 13 et peut réfléchir un sort, quel que soit son niveau, par round. À chaque round, le tyrannorbe peut choisir le moment le plus opportun pour employer ce pouvoir.

Télépathie (Sur). Les tyrannorbes ont la faculté de communiquer par télépathie avec tout type de créature pratiquant un langage et présente dans un rayon de 30 mètres.

Vision à 360° (Ext). Les tyrannorbes présentent une perspicacité hors du commun, ce qui leur procure un bonus racial de +4 sur les jets de Détection et Fouille. Ils ne peuvent être pris à revers.

Vol (Ext). Le corps d'un tyrannorbe flotte naturellement, ce qui lui permet de voler exactement comme par le biais du sort *vol*, à une vitesse de déplacement de 9 mètres (bonne manœuvrabilité) et lui procure les effets du sort *feuille morte* à portée personnelle et durée permanente.

Illustration de Carl Critchlow

Index

Note : pour les termes qui apparaissent sur plusieurs pages, la référence essentielle est indiquée en gras.

Abbaï Abbathor 53
Abbathor 53
Abbaye de la vérité aveuglante 54
Absence de composante matérielle (don) 21
Absorption de charges (incantatrix) 29
Absorption des objets chargés (modeleur de magefeu) 36
Absorption des objets permanents (modeleur de magefeu) 37
Acier de glace 178
Acquisition de sorts améliorée (magicien de guilde) 34
Adamantium 177, 180
Aerdrië Faenya 39, 78
Aglarond 67
Alamanther 126
Alaundo le prophète 6
Alustriel 56
Amaratha 175
Amn 47
Angharradh 39
Anneaux 145-147
Antichambre de la brume matinale 53
Antichambre de la crue 52
Ao 4, 11
Arandur 178
Arcanabula 172
Archveult 11
Argent 180
Armes lourdes 179
Armes magiques 137-143
Armures magiques 143-145
Art, l' 8, 11, 12, 14, 186
Artefacts 168-172
Artificier gnome 23
Artisanat (compétence) 20
Arvoreen 78, 151
Azouth 3, 5, 6, 7, 8, 39, 40, 75, 76, 78, 84, 132, 184, 185, 186
Baie rouge de griffes de Heaum 181
Baine 78, 112, 130, 141
Bardes et croisements 46
Bassin d'Eldath (bénédiction de prêtre ménestrel) 40
Bâton de Silvanus (bénédiction de prêtre ménestrel) 40
Bâtons 147-149
Beljuril 175
Bénédiction de prêtre ménestrel 40
Beshaba 78
Blingdenpierre 143
Bois cendré 178
Bois d'épine 46
Brannoch 56
Brume de roche 181
Caligarde 11
Calimshan 11, 46, 48
Cavalière Rouge 78
Cercle de Herkemon 46
Cercles druidiques 48
Chaîne occidentale des galènes 42
Chasse 48
Chauntéa 4, 39, 78, 167, 179
Chemins de traverse 44, 46, 182
Chessenta 67
Clangeddin Barbedargent 78
Classes de prestige 23
Cœur de Lliira (bénédiction de prêtre ménestrel) 40
Collèges de bardes 56
Colombe Fauconnier 161
Commerce d'objets magiques 64
Connaissance des sorts (compétence) 10, 16, 21, 22, 26, 43, 44, 60, 136, 146, 173
Connaissance ménestrel (mage ménestrel) 31
Connaissances (mystères) (compétence) 14, 21
Connaissances (religion) (compétence) 21
Contrefaçon (compétence) 21
Contresort amélioré (don) 34
Contresort réactif (don) 21
Convocation améliorée (don) 21, 41
Corellon Larethian 8, 39, 50
Cormanthor 77, 142, 163
Cormanthyr 6
Cormyr 31, 46, 51, 143, 145, 156, 176
Cornes des tempêtes 145
Corniche de la sentinelle 51
Corps intemporel (mystique errant) 39
Côte des épées 11
Côte des épées septentrionale 11, 176
Cour dansante 39, 50
Cour elfique 47
Couronne de feu (modeleur de magefeu) 37
Création d'objets magiques 174
Croisement d'Arnroc 46
Croisement d'Eauprofonde 46
Croisement de Bois d'épine 46
Croisement de Boischevalier 46
Croisement de Cantlowe 46
Croisement de Nykkara 46
Croisement des Désolations 46
Croisement des hauteurs de l'Ermitage 46
Croisements 44, 46
Cuivre 178
Culte du Dragon 36, 47, 146, 167
Cyric 7, 78, 171
Danse captivante (danseur de sorts) 27
Danse coordonnée (danseur de sorts) 27
Danse de confusion (danseur de sorts) 26, 27
Danse du sommeil (danseur de sorts) 27
Danseur de sorts 26
Déclencher des gemmes 14
Déneïr 39, 50, 78, 126
Désamorçage/sabotage (compétence) 21
Désert Calim 46
Désolations sans fin 14
Désolations Teshyllal 46
Diamant 175
Dissipation de la magie 10, 16, 18, 19, 37, 42, 80, 82, 89, 107, 109, 114, 115, 138, 146
Dissipation renforcée (magicien de guilde) 34
Dissipation suprême 10, 65, 89, 171
Dlarun 178
Dragons Pourpres 145
Duel de mages 6, 12, 14, 15, 16, 17, 61, 184
Duergar 8
Eauprofonde 5, 19, 32, 33, 46, 52, 169
Ébénite 180
Éclair de feu 175
École spécialisée (incantatrix) 28
Effet d'ombre (artificier gnome) 26
Eldath 39, 47, 50, 78, 148
Élémentaliste de l'Air 12
Élémentaliste de l'Eau 13
Élémentaliste de la Terre 13
Élémentaliste du Feu 13
Elfe d'ombre 170
Elminster 101
Émeraude 175
Épine dorsale du monde 175
Erevan Ilesere 39
Esprit endurant (incantatrix) 29
Esquive totale (danseur de sorts) 27
Esseulite 127, 175
Éternelle-rencontre 137
Étincelle 43
Extension de zone (don) 21, 32
Familier (mystique errant) 38
Fenmarel Mestarine 39
Fer ardent 178
Fête de la lune 49
Feu de lune 17
Foires aux mages 60
Forêt de Forêe 77
Forêt de Mir 47, 48
Forêt royale 46, 51
Fort des portes de l'enfer 47
Fort du Héraut 47
Fosse funeste 44
Fouille (compétence) 21
Frapper l'éthéré (incantatrix) 29
Gaerdal Maindefer 78
Gardien de croisement 182
Gemme ardente 175
Gemme harmonisée 14, 21
Gloire de la divinité (mystique errant) 38
Gond 78
Gousse d'herbe soporifique 181
Grâce de Mystra (bénédiction de prêtre ménestrel) 40
Grand glacier 158
Grande extension de zone (magicien de guerre) 32
Grande faille 141, 177
Grande mer 50
Grimoires 172-174
Grimwald 11, 73
Guilde profane de Lunargent 60
Guildes de magiciens 58
Guildes de rôdeurs 48
Halaster 47
Halruaa 6, 64, 68, 156, 168, 186
Hanali Celanil 8, 39, 50
Harmonisation des gemmes (don) 14, 21, 38
Haute lande 181
Haute magie elfe 13, 47
Haute-Forêt 47, 48
Haut-Val 50
Heaum 51, 78, 181
Hizagkuur 179
Horde tuigane 31
Horus-Re 159
Huile de fleur de felsul 181
Hyacinthe 175
Hydrochêne 181
Îles Moonshae 56, 162, 167, 181
Îles Nélanthères 181
Ilmater 78, 103, 157
Ilneval 50
Imaskar 11
Incantatrix 28
Inscription de runes (don) 20
Isis 8
Jacinthe 175
Jasmal 175
Jergal 78
Kara-Tur 12
Karsus 5
Kelemvor 78
Keltormir 48
Khelben Arunsun 3, 82, 169, 171
Kossuth 13
Labelas Enoreth 39, 50
Lac de vapeur 46, 49
Lac des dragons 53
Laduguer 8
Laeral Maindargent Arunsun 112, 144, 145, 151
Landes trolls 176
Lantan 23, 47
Larme de roi 176
Larme rouge 176

Lathandre 53, 78, 153
Lingot de lune 176
Lliira 39, 50, 157
Loge de Largefeuille 56
Loviatar 78, 120
Luiren 140
Lunargent 47, 143
Lune noire 41
Lurue 165
Luthcheq 67
Maelström de feu (modeleur de magefeu) 37
Mage ménestrel 29
Mage spectral (archétype) 183
Magefeu 12, 17, 18, 19, 22, 35, 37
Magicien de guerre (du Cormyr) 31, 155
Magicien de guilde d'Eauprofonde 32
Magiciens commerçants 66
Magiciens Rouges (de Thay) 7, 61, 67, 68, 99, 126, 142
Magie de la Toile d'Ombre (don) 174
Magie des gemmes 13, 38
Magie des runes 17
Magie élémentaire 12
Magie insidieuse (don) 10
Magie morte 9, 10, 47, 109, 171
Magie sauvage 7, 9, 10, 47, 48, 186
Magie tenace (don) 10
Magister (archétype) 184
Magister 5, 60, 61
Mailikki 39, 50, 159
Maître alchimiste 34
Malar 78, 112
Marches d'argent 143
Mare aux dragons 53
Mask 54, 78
Masques de la nuit 54, 66
Ménestrels 8, 26, 29, 30, 40, 50, 141, 154, 165
Mer des étoiles déchues 13, 47, 53, 67, 181
Métal vivant 179
Métamagie instantanée (incantatrix) 29
Milil 26, 39, 50, 78, 149, 157
Minuit 4, 5, 6, 171
Mithral 180
Modeleur de magefeu 35
Mont Blaarrbi 42
Montprofond 47
Moradin 78, 141
Mulhorande 6, 150
Myrkul 171, 172
Mystique errant 37
Mystra 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 29, 31, 39, 47, 50, 78, 156, 171, 185, 186, 187
Mystryl 4, 9
Myth Adofhaer 47
Myth Drannor 11, 47, 140, 141, 147, 149, 159
Myth Dyraalis 47
Myth Glaurach 47
Myth Iiscar 47
Myth Lharast 47
Myth Nantar 47
Myth Ondath 47
Myth Rhynn 47
Myth Unnohyr 48
Mythal 10, 13, 31, 44, 47
Narfell 11, 14
Nchaser 14
Nétheril 5, 8, 11, 13, 147, 170
Nulathoe 11
Objet d'artificier 23
Objets magiques de la Toile d'Ombre 174
Objets magiques révélateurs 136
Objets magiques, création 174
Objets merveilleux 151-168
Œil de Déneïr (bénédiction de prêtre ménestrel) 40
Oghma 26, 31, 39, 50, 79, 152
Ondathel 47
Opale 176
Opale de feu 176
Opale marine 176
Opale noire 176
Or 178
Orblen 176
Organisations antimagiques 67
Origine (d'un sort) 68
Orl 176
Orsraunes 46
Outreterre 141, 175, 179
Parade de projectiles (modeleur de magefeu) 37
Parterre de dynamanites 43
Pas de Mailikki (bénédiction de prêtre ménestrel) 40
Perspicacité d'Oghma (bénédiction de prêtre ménestrel) 40
Pics du tonnerre 175
Pierre de garde 175
Place Wizbane (de Suzail) 42
Platine 180
Pollen du mulet 181
Porte de Baldur 59
Porteur du magefeu (don) 22
Port-Ponant 54, 55, 56, 65
Potions 136
Potions majeures (mystique errant) 38, 39
Poussière féerique 181
Pouvoir, le 8
Préparation de potions (don) 34, 35
Prêtre ménestrel 39
Prototype (artificier gnome) 26
Prototype, dysfonctionnements (artificier gnome) 25
Rafale rapide (modeleur de magefeu) 37
Rashéménie 67, 141
Raumathar 11, 14
Ravenar 177
Rayonnement de Séluné (bénédiction de prêtre ménestrel) 40
Récupération (artificier gnome) 26
Rejeton des cryptes (archétype) 187
Réserve de sorts 19, 32, 34
Résistance à la magie 10, 19, 37, 76
Résistance au charme (mystique errant) 38
Résistance des sorts (don) 22
Révocation (incantatrix) 28
Rillifane Rallathil 39
Rubis 177
Rubis étoilé 177
Saphir 177
Saphir étoilé 177
Saphir noir 177
Sashalas des Abîmes 8
Sauvegardes améliorées (tueur de mage) 41
Savras 3, 6, 8, 79, 185
Scalamagdrion 188
Sceptre d'absorption 18, 19, 99, 169
Sceptre d'annulation 19
Sceptres 149-151
Science de l'identification (maître alchimiste) 35
Science de la métamagie (incantatrix) 29
Secrets de la nature (mystique errant) 38
Sécurité (d'un temple) 50
Sehanine Lunarc 8, 39, 50, 79, 143
Séluné 4, 6, 7, 12, 17, 39, 47, 50, 79, 154, 156, 160, 163
Sembie 142
Seth 8
Sève d'écorce d'argent 181
Shandril Shessair 36
Shar 3, 4, 6, 7, 8, 11, 40, 41, 79, 174
Shounach 48
Siamorphe 79
Signature magique (don) 22
Silvanus 39, 50
Simbule, la 73, 97, 126
Site d'Ilneval 50
Soins améliorés (modeleur de magefeu) 37
Solonor Thelandira 39, 50
Sombracier 179
Sombrebaie 181
Sorcières de Rashéménie 141
Sorts d'assassin 68
Sorts d'éclaireur ménestrel 71
Sorts d'ensorceleur 71
Sorts d'hathran 74
Sorts de barde 68
Sorts de chevalier noir 69
Sorts de druide 70
Sorts de magicien 71
Sorts de paladin 74
Sorts de prêtre 75
Sorts de rôdeur 76
Sourire de Tymora (bénédiction de prêtre ménestrel) 40
Stèle de jade 177
Stockage accru (modeleur de magefeu) 36
Substitution énergétique (don) 13, 23
Sunie 53
Suzail 42
Symbole de mort de Baine 130
Symbole de perte magique 130
Szass Tam 7
Talos 7, 142
Temps des Troubles 5, 6, 156
Tempus 143, 176
Terres déchues 61
Teziir 53
Thay 7, 13, 159
Thoth 8
Toile 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 35, 40, 47, 162, 174, 178, 180, 185, 186
Toile d'Ombre 7, 8, 10, 11, 162
Torche de voûte sombre 181
Torm 79, 141, 142
Tourbillon mystique 42
Tueur de mage 40
Tumulus des fées 43
Tymora 39, 50, 53, 79, 138
Tyr 54, 55, 79, 141, 146, 147
Tyrannœil, tyrannorbe 189
Ultime requête du marin 50, 52
Ulutiun 158
Utilisation d'objets magiques (compétence) 21
Valkur 52
Velsharoon 3, 6, 7, 79
Vipère fiélon 95
Vipères 95
Vipères célestes 95
Voir l'éthéré (incantatrix) 29
Voix de Milil (bénédiction de prêtre ménestrel) 40
Vol (modeleur de magefeu) 37
Waukyne 53
Zakhara 6
Zalantar 180
Zendalure 177
Zhentarim 67, 160
Zone d'antimagie 10, 16, 18, 25, 42, 65, 89, 99, 101, 107, 109, 115, 165

Découvrir le Pouvoir et maîtriser l'Art

Faerûn est littéralement imprégnée de magie. Ce guide explore les connaissances occultes et les secrets de la magie des Royaumes Oubliés®. De l'histoire de la magie à ses diverses variantes (dont la magie des gemmes et le duel de mages), les créatures magiques, les lieux de pouvoir et les options avancées pour créer des objets magiques, ce livre rassemble tout ce qu'un maître du donjon ou un joueur incarnant un jeteur de sorts doivent savoir dans les Royaumes Oubliés.

- Plus de 200 nouveaux sorts
- Environ 200 nouveaux objets magiques
- 11 nouvelles classes de prestige

L'utilisation de cet accessoire nécessite la possession du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître*, du *Manuel des Monstres* et des *Royaumes Oubliés*.

Visitez nos sites web :
www.wizards.com/forgottenrealms
asmodee.com

prix : 38,50 €
N° ISBN : 2-84783-006-6
Référence : DEI1964